

M!

GAMES





FRAC TURE™

**VERÄNDERE DAS SCHLACHTFELD.
WENDE DIE SCHLACHT.**



Jetzt erhältlich!

www.fracturegame.eu

Hol dir jetzt die Demo

auf Xbox LIVE oder PlayStation Net!



PLAYSTATION 3



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. "X" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



M! GAMES

Mega Drive (im Bild mit Mega-CD und 32X)

Erschienen: **Oktobre 1988 in Japan, August 1990 in Deutschland**
 Startpreis: **ca. 500 DM**
 Hersteller: **Sega**
 Verkaufte Geräte: **ca. 30 Millionen**
 Spiele: **ca. 850**

TECHNIK: Der erste echte 16-Bit-erfäzintert vom Start weg mit optischer und akustischer Grafik-Pracht auf Beinahe-Spielhallen-Niveau. Mit bis zu 320 x 244 Pixel, 512 Farben und vielen Sprites profitieren insbesondere Actionspiele von dem 7,6 MHz schnellen 68000er-Prozessor. Allen voran Sega und Konami programmierten so pfligig, dass flackerfreie Welt-raum- und Baller-Orgien weltweit für Begeisterung sorgen. Der Yamaha-Soundchip ermächtigt Videospiel-Maestros wie Yuzo Koshiro zu voluminösen Synthesizer-Sounds.

MARKTBEDUTUNG: Mit dem Mega Drive gelingt es Sega, den bisherigen Marktdominator Nintendo in Bedrängnis zu bringen – nach dem mäßigen Erfolg des Master System eine Überraschung. Vor allem in Europa und den USA tat sich das Super Nintendo viele Jahre schwer, dem dynamischen Sega-Marketing mit Sonic als pfeilschnellem Maskottchen das Wasser abzugraben. Sega nutzt den Zeitvorsprung (das Super Nintendo erscheint erst 1990), um viele NES-Gamer mit hochkarätigen und technisch überzeugenden Spielen zu binden. Erst gegen Ende der Lebenszeit macht sich Sega (mit verwirrender Zusatz-Hardware (Mega-CD, 32X) das Leben selbst schwer und gönnt Nintendo einen späten Sieg im 16-Bit-Krieg.

SPIELE: Erstmals kommen die Topitel für eine Sega-Konsole nicht nur aus hauseigener Produktion. Im Lauf der Zeit entwickeln fast alle namhaften Firmen rund um den Globus für den 16-Bit-er. Innovative Sportspele von Electronic Arts, fulminante Arcade-Action von Sega, zauberhafte Jump'n Runs von Disney und Konami – die Genrevielfalt ist fast so groß wie das Software-Angebot. Nur Rollenspiele waren taurig, dass Square und Enix Nintendo noch die Treue hielten. Und: Polygonale 3D-Grafik war dem Mega Drive unsympathisch.

ZUBEHÖR: Kaum eine Konsole weist ein so umfassendes und letztlich konfluses Angebot an Zubehör auf. Sieht man von Hundertschaften Controller ab, bleibt das erfolgreiche Update-Duo Mega-CD und 32X im Gedächtnis. Beide bieten neue Technik (CD-ROM respektive bessere 3D-Grafik), waren aber zu teuer und wurden in Sachen Software vernachlässigt. Zudem gab es einen Adapter zum Spielen von Master-System-Cartridges und diverse Gerätemodifikationen wie das Multimedia (Mega Drive & CD-ROM im Format eines Portable-CD-Players).

SAMMELSURIMUM: Fast alles ist preiswert zu finden – nur wenige Titel (Shoot'em-Ups, Rollenspiele) und exklusive Hardware-Kombis wie Multimedia, Nomad oder Wondernema kosten teils mehrere hundert Euro. Günstige Import-Adapter ermöglichen das Spielen von Cartridges aller Herren Länder. Sinnvoll ist zudem ein 50/60-Hz-Umschalter.

M! GAMES

Sid Meier

Geboren: **24. Februar 1954**
 Geburtsort: **Sarnia, Kanada**
 Nationalität: **amerikanisch**
 Position: **Leitender Spieldesigner bei Firaxis Games (Director of Creative Development)**

SOFTGRAPHIE (AUSZUG):

Spitfire Ace (1982)
 F-15 Strike Eagle (1985)
 Gunship (1986)
 Pirates! (1987)
 Railroad Tycoon (1990)
 Civilization (1991)
 Civilization Revolution (2008)

WERDEGANG: Nach ersten Gehversuchen mit der Programmierung seines Atari 800 gründete Sid Meier zusammen mit dem Air Force Colonel "wild" Bill Stealey die Firma Microprose im Jahr 1982. Das kleine Entwicklerstudio machte sich anfangs durch militärische Simulationen wie "Silent Service" (U-Boot) und "F-15 Strike Eagle" (Flugzeug) einen Namen, bevor mit dem Karibikabenteuer "Pirates!" der erste Genre-Mix erschien. Schließlich widmete sich Meier seinem Lieblingsthema, den strategischen Brettspielen. "Railroad Tycoon" entsteht nach dem Vorbild des Tabletop "1829" – der ein Jahr später veröffentlichte Rundelklassiker "Civilization" ahnelt dagegen kaum seinem Brettspiel-Vorbild. Der Aufbau einer Zivilisation von der Steinzeit bis zum Raumfahrtzeitalter hält bis heute eine treue Fangemeinde und machte Sid Meier endgültig zur Entwicklerlegende. 1996 verließ Meier Microprose und gründete zusammen mit Jeff Briggs seine heutige Firma Firaxis Games. In seinem neuen Studio entstehen Sequels zu "Civilization" und weitere Strategie-Epen wie "Sim Golf" und "Alpha Centauri". Mit "Civilization Revolution" folgte 2008 eine vereinfachte Konsolenumsetzung der Erfolgsreihe.

SMALLTALK:

- » Sid Meier wurde 1999 (nach Shigeru Miyamoto im Jahr 1998) in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen.
- » Seit "Pirates!" tragen alle Spiele seinen Namen. Der Grund: Meiers damaliger Partner Stealey führte Umsatzeinbußen wegen der ungewohnten Thematik. Sid Meiers Namensschiffzug auf dem Cover sollte Besitzer vorhergehender Microprose-Produkte zum Kauf animieren.
- » In manchen "Civilization"-Teilen tritt Meier höchstpersönlich als Wissenschaftsberater ("Civilization III") bzw. als Barbaren-Anführer ("Civilization IV") auf.

M! GAMES

CD-32

Erschienen: **Sommer 1993**
 Startpreis: **ca. 700 DM**
 Hersteller: **Commodore**
 Verkaufte Geräte: **ca. 100.000**
 Spiele: **ca. 150**

TECHNIK: Das CD-32 kombiniert die bewährte Technik des Amiga 1200 mit einem Double-speed-CD-ROM-Laufwerk – dazu kommt es neues Joypad, die Tastatur fällt weg. Die Double-68020-Prozessor (Taktfrequenz über 14 MHz) wird von einem exklusiven Akko-Grafikbeschleuniger unterstützt, der die Spiele-Power des Amiga-Chipsates abruht. An sich keine schlechten technischen Voraussetzungen (Auflösung in der Theorie bis zu 1.280 x 512 Pixel), zumal der Paula-Soundchip für vielfältige Klangkunst steht.

MARKTBEDUTUNG: Mit dem CD-32 reizt Commodore die großteils acht Jahre alte Amiga-Technologie ein letztes Mal aus. Die Firma steht kurz vor dem Bankrott, und so wird das CD-32 mehr schlecht als recht in den USA und Europa getrieben. Ähnlich wie die konkurrierenden Multimedia-Maschinen CDi und 3DO geht das CD-32 im Spielerausbruch der scheidenden 16-Bit-Generation unter und hat gegen Buchans & Co. ab 1995 nicht den Hauch einer Chance. Lediglich in England wird das CD-32 von der Öffentlichkeit wahrgenommen.

SPIELE: Wie immer, wenn Firmen auf den letzten Drucker eine Konsole auf Basis eines alternativen Heimcomputers auf den Markt werfen, hapert es an exklusiver Software. Die Spiele für das CD-32 sind eine Mischung aus Amiga-1200-Programmen und grafisch aufgepeppter Original-Amiga-Software. Darunter finden sich durchaus eine Handvoll exzellente Spiele (u.a. die Titel von Team 17), aber kaum Neuheiten. Entweder man hat sie schon gespielt oder interessiert sich grundsätzlich nicht für das lizenzierte Action- und Hüpfspiel-Potpouri. Japanische Entwickler sind nicht vertreten, die meiste Software kommt aus Europa.

ZUBEHÖR: Offizielle Peripherie von Commodore gibt es wenig – erwähnenswert ist jedoch das Full-Motion-Video-Modul, das die Wiedergabe von Video-CDs auf Basis der MPEG-1-Technologie ermöglicht. Das SX-32 wiederum gewährt Druck, Festplatte und anderer Amiga-Peripherie Anschluss. An die Joypad-Buchans (Form wie beim Atari VCS) passen jedoch Amiga-Controller, softwareseitige Unterstützung ist selten.

SAMMELSURIMUM: Da wenige Konsolen produziert wurden, ist das Gerät heute selten und recht teuer – unter 50 Euro für ein loses CD-32 geht der Kauf kaum über die Bühne. Die Software ist großteils sehr günstig, nur für einzelne Perlen hätten eBay-Verkäufer gerne 20 Euro und mehr. Da die Hersteller ihre Spiele eigenständig produziert haben (wie bei Computer-Software üblich) gibt es bei den Verpackungen keine Linie – nicht schön für die ordentliche Regal-Sortierung.

M! GAMES

Virtual Boy

Erschienen: **Juli 1995 in Japan**
 Startpreis: **ca. 15.000 Yen (heute ca. 120 Euro)**
 Hersteller: **Nintendo**
 Verkaufte Geräte: **ca. 1 Million**
 Spiele: **ca. 20**

TECHNIK: Erfolgsvorwärt vom Game Boy will Hardware-Guru Gunpei Yokoi das tragbare Videospiel revolutionieren. So präsentiert Nintendo 1995 den Virtual Boy, der den Spielern virtuelle Welten in rot/schwarzer Optik vorgaukelt – Farbdarstellung ist zu teuer. Erzielt wird dieser Effekt durch zwei unabhängige Displays – eines für das linke, eines für das rechte Auge. 32-Bit-Prozessorleistung und LED-Technik machen es möglich. Der Virtual Boy ist zwar transportabel, muss aber wie Ständer auf einem Tisch positioniert werden, damit der Spieler hineinschauen kann. Ihn wie einen Helm aufzusetzen und am Kopf zu befestigen, geht leider nicht, da er schwer und unförmig ist. Der 3D-Effekt ist zwar überraschend gut, doch klagen Anwender bereits nach kurzer Spieldauer über Beschwerden – die Augen sind strapaziert, Nacken und Rücken schmerzen ab der Anspannung.

MARKTBEDUTUNG: Der größte Flop aus dem Hause Nintendo – bereits wenige Monate nach Einführung des Virtual Boy in Japan und den USA ist abzusehen, dass der Mario-Konzern die Erfolgsspur verlässt. Mit beeindruckender Konsequenz beendet Nintendo das 3D-Abenteuer nach einem knappen Jahr, stellt die Spielentwicklung ein und verkauft die Hardware-Restbestände zum Spottpreis. Nach Europa kommt der Virtual Boy nur über Import-Umwege. So unvorbereitet die Einführung (wenig Spiele, technisch unausgereift), so kompromisslos der Abgang.

SPIELE: Bevor sich Entwickler an die besonderen Voraussetzungen der Hardware gewöhnen konnten, war der Spaß schon zu Ende. Insofern gibt es ein paar lediglich gute Spiele von Nintendo ("Mario Clash", "Wario Land"), das unverzichtbare "Tetris" und skurrile Japan-Soft wie "Virtual Lab" und "Tirmouse no Yakata". Meilensteine der 3D-Entwicklung sucht man vergebens.

ZUBEHÖR: Außer Ersatzteilen (Eyeshade) und simplen Ergänzungen wie einem Netzteil (statt Batteriebtrieb) und Kopfhörern gibt's nichts.

SAMMELSURIMUM: Nachdem die Reste in den späten 90er-Jahren für 25 US-Dollar verarmst wurden, ist der Preis kontinuierlich gestiegen. Für eine originalverpackte Konsole sind mittlerweile über 100 Euro hinzublättern – wenn eine angeboten wird. Noch seltener als die Hardware sind die letzten drei, vier Spiele aus Japan; hier muss man mit Sammelpreisen von bis zu 300 Euro rechnen ("Space Invaders"). Dafür sind ein halbes Dutzend Spiele schon für zehn Euro zu bekommen – US- und Japan-Software ist kompatibel.

Glaubensfrage

Was für ein Monat! Die Spiele-Hersteller überbieten sich mit exzellenten Veröffentlichungen: "Fallout 3", "LittleBigPlanet", "Fable II", "Mirror's Edge", "Dead Space", "Far Cry 2", "Need for Speed Undercover" – nur einige Highlights, die in den letzten vier Wochen in unserem Testlabor landeten. Und im nächsten Heft folgt der nicht minder hochklassige Nachschlag mit Titeln wie "Guitar Hero: World Tour" und "Prince of Persia". Also alles paletti, oder?

Nicht ganz, ein Ereignis hat uns im Oktober ins Grubeln gebracht. Sonys innovativer Hüpfbaukasten "LittleBigPlanet" wurde in Europa auf die erste Novemberwoche verschoben. Grund: Ein Song des Harfenspielers Toumani Diabaté, in dem Koranverse auftauchen (siehe Test Seite 78). Für streng gläubige Muslime gilt der Koran als Wort Gottes, das ein Höchstmaß an Respekt verdient – und dementsprechend durch nichts gestört werden darf, musikalische Untermalung ist tabu. Sony reagierte prompt, zog alle im Handel und in der Auslieferung befindlichen Discs zurück und veröffentlicht in diesen Tagen eine neue "LittleBigPlanet"-Pressung – ohne besagtes Lied. Wie hoch der finanzielle Schaden für den Konsolenhersteller ausfällt, lässt sich schwer schätzen. Sony sieht den PS3-Hüpler bekanntlich als Systemseller, entsprechend hoch dürfte die Zahl der bereits gepressten Discs gewesen sein.

Lieber Millionen Dollar abschreiben, als eine potenzielle muslimische Käufergruppe zu verärgern und weltweit schlechte Presse einzufahren – Sonys Taktik wirkt aus Unternehmenssicht nachvollziehbar. Doch das Prozedere hinterlässt nicht nur bei Nicht-Muslimen einen faden Beigeschmack. Zum einen ist Komponist Diabaté selbst Muslim, zum anderen kommen auch kritische Töne aus der islamischen Glaubengemeinschaft. Bei EDGE online äußerte sich M. Zuhdi Jasser, Vorsitzender des American Islamic Forum for Democracy, mit klaren Worten zu dem Thema: "Muslime können nicht von Meinungs- und Religionsfreiheit profitieren, und dann jedes Mal, wenn ihre Gefühle durch irgendwas verletzt werden, eine Einschränkung der Rechte anderer verlangen. In der freien Marktwirtschaft gibt es ein einfaches Rezept, seinen Ärger auszudrücken: Kauft ein Produkt nicht, wenn ihr euch davon beleidigt fühlt!"

MI ist kein politisches Magazin. Als Multifomat-Heft gilt für uns aber Toleranz als oberstes Gebot. Das sollten sich auch andere Leute auf ihre Fahnen schreiben, unser KleinerGroßerPlanet hat schon genug Probleme!



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive MI-Cover.
Mehr auf Seite B1.





8 Resident Evil 5

EXTENDED

- 20 Liebeserklärung: Mega Drive
Segas 16-Bit-Maschine in der Retrospektive
- 36 Tokyo Game Show 2008
MI berichtet live von Japans Spiele-Messe
- 38 Amusement Machine Show 2008
Wir versenken Yen in den neusten Arcade-Automaten
- 65 Crash Bandicoot – der Stammbaum
Die Spielerkarriere der Beutelratte im Überblick
- 104 Pixel-Paradies Erde
Tierforschung in der Retrowelt
- 106 Im Gespräch: Yoshinori Ono
Der "Street Fighter IV"-Macher steht Rede und Antwort
- 112 Retro-Kunst: Comic Zone
Guck an: Kapitel 1 der Comic-Prügelei
- 124 Geschichtenerzähler aus dem hohen Norden
MI besucht Daedalic Entertainment



TITELTHEMA

8 Resident Evil 5

PS3 / 360

Auf der Tokyo Game Show gespielt: Wir verraten Euch, warum Teil 5 den Action-Thron stürmen wird und der Koop-Modus eine Bereicherung für das Survival-Horror-Genre darstellt.

NACHRICHTEN

- 14 Politik, Forschung, Ausbildung, Retro, E-Sport & mehr
Nintendo DSi, NY Games Conference, Eurocon Karlsruhe, Game Generations

VORSPIEL

- 18 Batman: Arkham Asylum, Castlevania: Order of Ecclesia, Cursed Mountain, Halo 3: Recon, inFamous

PREVIEW

- 26 Bayonetta PS3 / 360
- 30 Call of Duty: World at War PS3 / 360 / DS
und 5 weitere Ego-Shooter im Vergleich
- 32 The Last Remnant PS3 / 360
- 34 Tomb Raider: Underworld PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS



16 SPIELKARTEN
ZU SUPER SMASH
BROS. BRAWL



50 Mirror's Edge



30 Call of Duty: World at War



34 Tomb Raider: Underworld

SPIELE-TEST

83 BioShock	PS3
83 Brothers in Arms: Double Time	Wii
64 Crash: Herrscher der Mutanten	360 / Wii / DS
74 Dead Space	PS3 / 360
76 Disaster: Day of Crisis	Wii
66 Fable II	360
54 Fallout 3	PS3 / 360
46 Far Cry 2	PS3 / 360
57 Legendary	PS3
78 LittleBigPlanet	PS3
57 Lock's Quest: Hüter der Welt	DS
62 Midnight Club: LA Remix	PSP
62 Midnight Club: Los Angeles	PS3 / 360
50 Mirror's Edge	PS3
44 MotoGP 08	PS2 / PS3 / 360
60 MotorStorm: Pacific Rift	PS3
52 MySims Kingdom	Wii
42 Need for Speed Undercover	PS3 / 360
80 Saints Row 2	PS3 / 360
73 Shin Megami Tensei: Persona 3 FES	PS2
82 Siren: Blood Curse	PS3
77 Star Ocean: First Departure	PSP
82 Time Hollow	DS
44 Trauma Center: New Blood	Wii
68 Valkyria Chronicles	PS3
58 WWE SmackDown vs. RAW 2009	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
84 Ausgewählte Casual Games	PS2 / Wii / DS

NACHSPIEL

87 Brothers in Arms: Hell's Highway: Online-Nachtest
88 Crazy Machines: Jean Pütz im Interview
86 FIFA 09 & Pro Evolution Soccer 09: Online-Analyse

ONLINE

101 Age of Booty	PS3 / 360
100 Beat 'n Groovy	360
102 CrazyMouse	360
102 Feeding Frenzy 2	360
100 Helix	Wii
102 Linger in Shadows	PS3
101 Midnight Bowling	Wii
103 Potpourrii	Wii
100 Shadow Assault / Tenchu	360
101 War World	360
99 WipeOut HD	PS3

IMPORT

110 Aquanaut's Holiday	PS3
109 Disgaea 3	PS3
109 Disgaea DS	DS
110 Yggdra Union	DS

TECHNIK

114 Frag Dr. M!
115 Was ist was: Die Textur
116 Rad-Profi
118 Faszination 200-Hertz-TV

RUBRIKEN

5 Editorial	127 Abonnement
24 Spiele-Termine	73 Nachbestellungen
120 Leserbrief	128 Vorschau
122 Manischer Monat	128 Impressum/Inserenten
123 Gewinnspiele	

Resident Evil 5

Hervorragende Grafik, Partner-Feature und die cleversten Feinde der Serien-Geschichte – MI blickt in die Zukunft des Survival-Horrors.





PS3 Spart Munion: Schießt den Angreifern in die Beine, damit sie taumeln. Das ist Eure Chance, ein Nahkampf-Manöver einzusetzen!

Wenn man in einem Horrorstreifen die Sonne sieht, ist es meist kurz vor dem Abspann. Die grausame Nacht ist vorbei, die Guten haben überlebt, alle sind glücklich. Bei "Resident Evil 5" scheint auch die Sonne. Aber hier fängt der Horror gerade erst an. Und wegen des grellen Sonnenlichtes seht ihr ihn permanent!

You'll never walk alone

Als Serien-Veteran Chris Redfield seid ihr in Afrika den Machenschaften der Firma Tricell auf der Spur, die sich zur Abwechslung mit Erz-Schuft

Albert Wesker zusammengetan hat. Im auf der Tokyo Game Show gezeigten Trailer erscheint Wesker im lässigen Ledermantel und mit übermenschlichen Kräften. Was genau er im Schilde führt, bleibt ebenso ungeklärt wie die Motive der attraktiven Tricell-Mitarbeiterin Excella Gionne. Zur Story soll auch nicht mehr verraten werden, schließlich ist die aufwändig in Szene gesetzte Geschichte essenzieller Bestandteil des Spiels.

Neben den bereits bekannten Slums im Wüstensand war erstmals auch ein Einsatz in einer kleinen grauen Beton-Siedlung mit verwün-

kelten Gängen spielbar. Obwohl ein Outdoor-Level, verbreiteten die Kämpfe in den Gängen ein starkes Gefühl von Beengtheit.

Diesmal muss sich Chris nicht alleine den infizierten Wesen stellen. Die taffe BSAA-Agentin Sheva Alomar steht den Horror-Trip unter der Wüstensonne mit Euch durch. Spielt ihr alleine, begleitet Euch die Waffenerfahrene Uniabsolventin als CPU-Kumpanin. Die KI kennt zwei Verhaltensweisen: Angreifen und Beschützen. Der computergesteuerte Charakter kann sich gut um sich selbst kümmern und ist tatsächlich eine Hilfe: Sheva folgt Euch stets,

greift selbstständig an und bleibt an keiner Ecke hängen. Die ausge-reifte KI ist auch vonnöten, denn ihr könnt die Charaktere nicht wie in "Resident Evil 0" wechseln.

Steht ihr in der Nähe eines Items, steckt ihr dieses ins eigene Inventar oder befiehlt Sheva, die Patronen, Erste-Hilfe-Sprays oder was auch immer ihr gefunden habt, aufzunehmen. Seht also zu, nicht die ganze Munition für Shevas Maschinen-Gewehr einzusammeln und sie ohne Kugeln dastehen zu lassen! Müssen trotzdem Items zwischen den beiden Figuren getauscht werden, öffnet das Echtzeit-Item-Fens-

DIE NEUE ECHT-ZEIT



Nicht nur der (Online-)Koop-Modus feiert in "Resident Evil 5" seinen Serien-Einstand. Auch zwei weitere Premieren werden mit Teil 5 zelebriert: Erstmals kann eine Level-Karte in Echtzeit auf dem Bildschirm eingeblendet werden (linkes Bild). Die Orientierung fällt deutlich leichter, wenn ihr Euch nicht erst durch das Menü zur Karte

klicken müsst. Dank dargestellter Blickrichtung findet ihr Euch so blitzschnell in den Arealen zurecht.

Auch das Item-Menü pausiert nun nicht mehr den Spielfluss und wird in das laufende Spiel eingeblendet (Bild rechts). Dies betont zusätzlich die Action-Ausrichtung des Titels. Im Gegensatz zu "Resident Evil 4"



scheint Chris jetzt 9 Item-Slots zu haben. Das Tauschen von Items zwischen Chris und Sheva funktioniert auch im Online-Modus schnell und unkompliziert. Abgerundet wird das neue Menü durch die Item-Shortcuts auf dem Digi-Steuernetz. Überlebenskämpfern in der Savanne stehen rasante Zeiten bevor.



PS3 Optik vom Feinsten: Achtet auf das Hitzetellern über dem armen, in Flammen stehenden Karl rechts.



PS3 Oft hievt Ihr Eure Partnerin auf höhere Ebenen oder gebt ihr Schwung für weite Sprünge. So erreicht sie Orte, die für Chris unerreichbar sind.

ter und wählt die zu wechselnden Gegenstände aus. Das Problem bei Echtzeit-Menüs: In hektischen Situationen wird es unfair, wenn Ihr im Kugelhagel ein Heil-Item nutzen

wollt und währenddessen das Zeitliche segnet. Um dem vorzubeugen, habt Ihr in "Resident Evil 5" die Möglichkeit, Shortcuts auf das Digi-Kreuz zu legen: etwa oben die

Pistole, unten die Shotgun und links das Heilspray. Funktioniert schnell und zuverlässig.

An einigen Stellen ist Partnerarbeit gefragt: Tretet zusammen Türen auf oder helft Sheva per Räuberleiter an höhergelegene Orte. Die KI ist klug genug, um Items einzusammeln und sich gegen Feinde zu wehren. Ein Glück, denn Chris hat keinen Zugang zu diesen Arealen. Kurze Zeit später steht Eure Partnerin wieder neben Euch und Ihr befördert die aufgesammelten Fundstücke in Euer Inventar.

verwundet. Eurem Ende entgegen taumelt. Auch hier erweist sich die weibliche Begleitung als nützlich. Schnell, und vor allem selbstständig, spurtet sie zu Euch, verpasst der Bedrohung lässige Drehkicks oder sprüht Euch mit Erste-Hilfe-Spray ein. Das Tolle daran: Stehen die Charaktere nah zusammen, werden beide vom Dunst des Sprays geheilt!

Gelegenheiten, um Euch zu revanchieren, habt Ihr reichlich: Sobald Sheva in Bedrängnis gerät, leuchtet ihre Lebensanzeige rot auf. Jetzt heißt es Gas geben! Ein Druck auf den Partner-Button zeigt Shevas aktuellen Standort an. Sprintet zu ihr und drückt den Aggressoren mit dem Action-Button die Faust aufs Auge! Apropos Buttons: Das

Rettung in letzter Sekunde

In dem rasanten Spielablauf kommt es vor, dass Ihr von Infizierten festgehalten werdet oder schwer

DIE EVOLUTION VON "RESIDENT EVIL"

Als 1996 "Resident Evil" (bzw. "Biohazard") in Japan) für die PlayStation erschien, versetzte Capcom Millionen von Spielern in Angst und Schrecken. In Gestalt von Chris Redfield oder Jill Valentine und vom Rest der S.T.A.R.S.-Einheit getrennt, galt es den Weg aus einem Zombie-verseuchten Herrenhaus im Ningen-do zu finden. Auf sich allein gestellt, stets mit Munitions-

Knappheit kämpfend, sah man sich grotesk mutierten Monstern gegenüber. Von Horror-Filmen inspirierte Kameraperspektiven und Musik erzeugten eine unglaublich dichte und nervenzersetzende Atmosphäre. War da ein Geräusch? Hat sich da was bewegt? Stets hatte man Angst ums Überleben – Capcom nannte das "neue" Genre aus gutem Grund Survival-Horror.

Mit jedem weiteren Teil entfernte sich die Serie zunehmend vom Allein-im-Gruselkabinett-Spielprinzip. Erst standen mehr Charaktere zur Verfügung (zum Beispiel Ada Wong im Nachfolger). Dann wurden in Teil 3 die Szenarien großflächiger und weniger klaustrophobisch (wie etwa das Stadtgebiet) angelegt; und der Action-Anteil auf ein überüberragendes Maß gesteigert. Die





...st. Hek: Der Art schwinnende Jern bricht ab

Spiel bietet neben der "Resident Evil 4"-ähnlichen Steuerung ein alternatives Controller-Setup an, das der Steuerung eines Shooters nahekommt. Vor Spielanfang entscheidet Ihr Euch für eine Variante.

Zwei Freunde sollt Ihr sein. Die volle Wirkung entfalten die beiden Protagonisten aber erst, wenn Ihr mit einem menschlichen Mitstreiter spielt. Zum ersten Mal ist ein Haupttitel der "Resident Evil"-Serie online spielbar (die beiden "Resident Evil outbreak"-Online-Titel waren lediglich Spinoffs). On- und Offline-Modus unterscheiden sich aber nicht voneinander. Es ist das gleiche Spiel und Ihr erlebt die gleiche Story. Die Rollenverteilung

ist vorgegeben: Der Host übernimmt die Kontrolle von Chris, der zweite Spieler steuert Sheva. Sind die Lebensanzeigen bei Chris am rechten unteren Bildschirmrand positioniert, befinden sie sich für Sheva auf der linken Seite.

Zu zweit spielt es sich merklich anders. Mit einem (kompetenten) Mitspieler fühlt man sich viel sicherer als mit einem CPU-Begleiter! Das A und O ist natürlich Teamwork: Lasst den Partner im Stich und Ihr segnet das Zeitliche. Auch wenn



Teamwork sollte bei Euch oberste Priorität haben!

Sheva und Chris getrennt sind, solltet Ihr Euren Partner keinesfalls aus den Augen verlieren. Oft kämpft sich Sheva über Dächer, während Chris den Weg auf dem Boden fort-

setzt: Haltet mit gezielten Schüssen die Angreifer aus dem Rücken Eures Partners! Zum Glück gibt es kein Friendly Fire.

Auf der TGS präsentierte Capcom

zwei schönen, aber starren Render-Hintergründe wichen ab der Dreamcast-Premiere "Resident Evil: Code: Veronica" flexiblen Echtzeit-3D-Grafiken.

Das Remake des ersten Teils für den GameCube annu 2002 definierte die Farbpalette zukünftiger Teile: Schmutziges Grau-Braun dominiert seitdem den Grafikstil. Im chronologischen Vorgänger "Resident Evil 0"

streichte man erstmals nicht nur solo durchs Gelände. Zwischen Rebecca Chambers und Billy Cohen durftet Ihr per Knopfdruck wechseln – das Gefühl des Alleinseins war Geschichte.

Der vorerst letzte Teil "Resident Evil 4" vollendete die Entwicklung weg vom schleichen Horror hin zur Panik-geladenen Hetzjagd. Das packende Abenteuer hatte

spielerisch kaum noch etwas mit dem Grusel-Debut von 1996 zu tun: Die Kamera stets hinter der Hauptfigur Leon S. Kennedy, fühlte sich das Spiel eher wie ein reissiger Action-Titel an. Selbst der Standard-Antagonist der Serie, die Biotechnik-Firma Umbrella, spielte keine tragende Rolle mehr: Teil 5 folgt dem von "Resident Evil 4" eingeschlagenen Weg – mit einigen Neuerungen.





Gemeinsam seid ihr stark. Für einige Türen braucht es schon zwei Soldner, um sie aufzukreien.

dann noch eine Überraschung für alle Online-Muffel: "Resident Evil 5" ist auch per Splitscreen zu zweit spielbar. Der Bildschirm wird dabei horizontal geteilt. Anfechten konnten wir den Offline-Koop-Modus leider nicht.

Pankattacken

Dass Euch trotz menschlicher Obhut das Heiz ein ums andere Mal in die Hose rutschen wird, sei Euch hiermit versichert. Die spielbaren Areale hatten es in sich. In einer Hütte verbarrikadiert, wehren wir zusam-

men mit einem menschlichen Partner Gegnerwelle um Gegnerwelle ab. Ein ähnliches Szenario gab es bereits im vierten Teil: In einer Blockhütte verschanzt, ballerten Leon und Luis einen Las-Plagas-Infizierten nach dem anderen nieder. Doch diesmal kommt es noch dicker: Ohne Vorwarnung zerbrst eine der Hauswände und ein verummitteter Riese stürmt Axt-schwingend durch die zu Bruch gehende Fassade! Er packt unseren Koop-Partner und will ihm den Garaus machen. Wir befreien ihn mit einem beherzten Faustschlag aus dem Würgegriff

und wir fliehen ins Freie – nur um noch mehr der mordlustigen Infizierten gegenüberzustehen. Dann sprechen wir uns ab: Wir snipern dem Riesen in den Kopf. Nach einem Treffer steht er taumelnd da – die Gelegenheit für meinen Partner, per Action-Button die Nahkampf-Attacken einzusetzen. Zu unserem Glück steht ein Benzinfass in der Nähe. Unser Kollege hechtet in Deckung und eine ganze Horde der Angreifer lässt kokelnd von uns ab.





bedrohliche Infektion? In Afrika wütet eine Las-Plagas-Aberart und verwandelt Menschen in Monster



Wieder dabei: Drahtzieher und Über-Bösewicht (Albert Wesker links).
Neu dabei: Business-Frau

Während wir reichlich von Schusswaffen Gebrauch machen, um am Leben zu bleiben, fällt auf: Die Gegnerschar ist viel variantenreicher als noch beim Vorgänger. Hatte man in "Resident Evil 4" noch das Gefühl, in den spanischen Dörfern würden nur sechs Menschen und ihre übel gelaunten Klone wohnen, muss man jetzt länger warten, bis in der Masse zwei gleiche Charaktermodelle auftauchen.

Durch den heftigen Beschuss geht in den Arealen einiges zu Bruch: Ob umherstehende Obstbäume oder rudimentär zusammengezwimmte Unterstände – Einschüsse, Explosionen und Axthiebe fügen vielen Teilen der Umgebung Schaden zu.

Die Animationen in den Gefechten erscheinen erschreckend real. Je nachdem, wo ihr die Gegner trifft, reißt die Wucht des Einschusses die Körper der seelenlosen Angreifer nachvollziehbar herum.

Generell überzeugt die optische Seite von "Resident Evil 5". Der oft zitierte technische Vorsprung westlicher Entwickler fällt bei Capcoms High-End-Grusler nicht auf: Die Charaktere sind bis ins kleinste Detail modelliert – ebenso die Umgebungsgrafik. Bleibt zu hoffen, dass die späteren Areale die technische Brillanz halten. Die Inszenierung der Story-Sequenzen ist schlichtweg perfekt.

Noch "Resident Evil"?

Die Serie hat sich mit der Zeit sehr verändert. Spielerisch liegen Welten zwischen dem Erstling und dem fünften Teil. Wei sich an den einschneidenden Änderungen von "Resident Evil 4" gestört hat, wird auch mit Teil 5 nicht warm – trotz alternativer Strafe-Kontrollen. Alle anderen können sich aber auf eine ausgereifte Action-Perle für Erwach-

REZENSIONEN
WENN MAN SICH
FÜR DIESE
SPEZIELLE
BESCHREIBUNG
INTERESSIERT

sene mit fantastischer Präsentation freuen. Das Setting ist erfrischend anders und der vermeintliche Wechsel von düsteren Labors und Nachtszenen zu Überlebenskämpfen unter gleißender Sonne verspricht eine neue Horrorerfahrung. Und auch wenn ihr fortan zu zweit gegen Albert Wesker und seine Schergen antretet: Ihr müsst hart ums Überleben kämpfen! Nach wie vor steht der Name "Resident Evil" für Survival-Horror par excellence. **JK**



Lichteffekte und Bodenspiegelungen

System PS3, Xbox 360
Entwickler Capcom, Japan
Hersteller Capcom
Genre Action
Termin 12. März 2009

- fantastische Doku
- trotz –oder gerade wegen – Spinnen chies, extrem dichte und spannende Atmosphäre
- Kamp Modus kein billiger Zusatz sondern essenzielles Spielmerkmal
- schöne und gut funktionierende Kontrollen

Nur 9 Item Slots und nach Leos Köpfen in Resident Evil 4 zu wenig

NEUE SETTINGS, PARTNER-FEATURES, fantastische Präsentation: Capcom bereichert "Resident Evil" mit modernen Elementen und bläst zum Angriff auf die Action-Krone!

NACHRICHTEN

Neues Nintendo-Handheld: Aus DS wird DSi

JAPAN • Ein Handheld, drei Varianten – bis vor Kurzem traf dies nur auf Sonys tragbare PlayStation zu, doch kurz vor der diesjährigen Tokyo Game Show enthüllte Branchenriesen Nintendo die dritte DS-Inkarnation: den DSi. Stellte der DS Lite gegenüber seinem Vorgänger nur eine Verbesserung in puncto Abmessungen und Bildschirmhelligkeit dar, glänzt der DSi mit zwei integrierten Kameras. Ein Exemplar befindet sich zwischen beiden Bildschirmen, die zweite Linse sitzt auf der Außenseite der Klappe und behält Eure Umwelt im Blick. Mit einer Auflösung von nur 0,3 Megapixeln werden keine Maßstäbe gesetzt, für die beiden Bildschirme reicht sie jedoch aus.

Auch diesmal veränderte Nintendo die Abmessungen des Handheld-Verkaufsschlagers: Der DSi ist 12% dünner als der DS Lite, die beiden Bildschirme wurden dezent vergrößert und sind nun in 5 Helligkeitsstufen einstellbar. Der GBA-Modulschacht fiel dem Rotstift zum Opfer; dafür gibt es einen SD-Karten-Slot. Der DSi erlaubt das Speichern und Bearbeiten geschossener Fotos, Abspielen von AAC-Sounddateien sowie den Datenaustausch mit dem Wii.

Das Tüpfelchen auf dem 'i' sind ein größerer interner Speicher, der integrierte Web-Browser und die Möglichkeit, DSiWare-Games aus dem neuen Digital-Content-Shop zu laden. Letztere werden mit den bekannten Nintendo-Points bezahlt, pro Titel müsst Ihr voraussichtlich 200 bis 800 Punkte anlegen.

Nachfolger oder Premium-Modell?

Laut eigener Aussage will Nintendo den DS Lite nicht durch das neue Modell ersetzen, sondern DSi und DS Lite parallel vertreiben; aber das hat Big N schon zum DS-Launch über den GBA gesagt. Im Gegensatz zum DS Lite wird der DSi über eine Hardware-gebundene Regionalsperre verfügen – diese bezieht sich jedoch nur auf Titel, die speziell für den DSi entwickelt wurden, reguläre DS-Spiele bleiben codefree. Die Einschränkung der DSi-Software versucht der japanische Konzern mit "individuellen Angeboten und Diensten für jede Region" zu begründen. Am 1. November erscheint der DSi in Japan, Amerikaner und Europäer müssen sich noch bis mindestens April 2009 gedulden.

NINTENDO DSⁱ NINTENDO DSⁱ Lite



Bearbeitete Fotos gleich am DSi: Schmückt Bilder mit Objekten oder verzerrt Gesichter. Hört Ihr Musik, sorgen kultige Bildschirmschoner für Kurzweil

DS LITE VS. DSi – TECHNISCHE DATEN

	DSi	DS LITE
Abmessungen: (B x L x H in mm)	133 x 75 x 19	137 x 75 x 21,5
Gewicht	214 g	218 g
Display	3,5" TFT (89 mm)	3" TFT (78 mm)
Auflösung	256 x 192 Pixel	256 x 192 Pixel
Web-Browser	ja	nein
DS Shop	ja	nein
Kamera	2 Kameras (0,3 Megapixel, 640 x 480)	nein
Batterie-lebenszeit	3 bis 4 Stunden	5 bis 8 Stunden
Helligkeitsstufen	5	4
Medien	DS Module, SD-Karten	DS-GBA-Module



Die kleine Linse der Front-Kamera sticht sofort ins Auge. Weniger auffällig ist der neue Slot für SD-Karten an der rechten Seite. Dafür muss der DSi ohne GBA-Modulschacht auskommen

Wenn die Branche diskutiert

NEW YORK • Zwischen Wolkenkratzern fand zum ersten Mal die "NY Games Conference" statt: ein Symposium, bei dem interessante Themen rund ums Thema Spiele diskutiert wurden – unter den 300 Teilnehmern waren Mitarbeiter von EA, Activision, Atari oder Sony Online Entertainment. Trotz des Einbruchs der Wirtschaft verkaufen sich Konsolen beständig; vor allem Familien ohne Kinder greifen immer öfter zu – davon profitiert hauptsächlich Nintendos Wii. Das meiste Potenzial für die Zukunft jedoch liegt – hier waren sich die Redner einig – bei tragbaren Geräten wie dem iPhone. Ihr Iest richtig: Handyspiele. Dies wurde unter anderem durch die wachsende Nachfrage nach Smartphones und den Erfolg von Apples App-Store belegt. Aus Zockersicht bleibt offen, ob die bloße Nachfrage nach den Geräten die Entwicklung mittelmäßiger Spiele rechtfertigt bzw. ob in Zukunft Spiele kommen werden, die Hardcore-Spieler ansprechen.

PC vs. Konsole

Seit langer Zeit wird dem PC regelmäßig ein Verfallsdatum als Spieleplattform attestiert – bis jetzt ist dies noch nicht eingetroffen. Alex St. John, Entwickler der DirectX-Technologie, und John Welch, CEO von PlayFirst, ergriffen Partei für den PC, während Stevenson, Vizepräsident des Business Development bei Atari, sich auf Seite der Konsolen stellte. Neue "Beweismittel" förderte auch eine Diskussionsrunde nicht zu Tage: Die Pro-Konsole-Fraktion argumentierte mit der Wohnzimmer-tauglichkeit, den zugänglichen Multimediafähigkeiten, dem Preis und der Kompatibilitätssicherheit – PS3-Spiele werden immer auf einer PS3 laufen. Für Konsolengegner ist die neue Konsolengeneration der beste Beweis, dass der PC am Ende erfolgreich sein wird. John Welch erklärte, dass Konsolen geschlossene Systeme und deshalb für viele Entwickler unattraktiv seien, weil es zu umständlich und teuer sei, für diese zu entwickeln.

Mehrfach wurde betont, dass "World of Warcraft" das beste Beispiel sei, dass der PC mit einem einzigen Titel erfolgreicher ist als PS3, Xbox 360 & Co. Aus dem Publikum kamen jedoch Gegenstimmen: Zum einen ist Blizzard einer der wenigen lukrativen PC-only-Entwickler, zum anderen schade "WoW" der Branche dadurch, dass sich der Kunde nur noch mit einem Spiel beschäftigt. Hatte eine Umfrage bei rund 160 Anwesenden vor der Diskussionsrunde nur 10 PC-Befürworter ergeben, stieg deren Zahl danach auf 18; dennoch war die Pro-Konsole-Fraktion in der Überzahl.



Podiumsdiskussion auf der NY Games Conference: Selbst innerhalb der Branche wird heiß darüber diskutiert, wem die Zukunft gehört – dem PC oder den Konsolen?



Abseits der Podiumsdiskussionen tauschten die rund 300 geladenen Besucher Informationen aus und pflegten Kontakte

Silent Hill: Heimkehr verzögert sich europaweit

EUROPA • In den USA ist "Silent Hill: Homecoming" bereits seit Wochen erhältlich, in Deutschland lässt sich Konamis Horrormär hingegen noch bis Februar Zeit. Nun wurde auch die ungeschnittene PAL-Version des europäischen Umlandes verschoben. In Österreich & Co. erscheint das Spiel nun zeitgleich mit der geschnittenen deutschen Version. Gründe für die Verschiebung nennt Konami bislang nicht.

Das Nachsehen haben importfreudige Zocker, denn die US-Version von "Silent Hill: Homecoming" für die Xbox 360 ist nicht kompatibel mit hiesigen PAL-Konsolen. Das PS3-Pendant läuft hingegen problemlos und beugt mit deutschen Untertiteln Verständnisproblemen vor.

Mit der Verschiebung entzieht sich Konami zwar



Der bissige USK-Hund lässt Alex nicht so bald nach Deutschland dem überfüllten Weihnachtsgeschäft, tritt dadurch aber in Konkurrenz zu "Resident Evil 5". Zur Erinnerung: Capcoms Horror-Action erscheint weltweit am 13. März 2009.

Zitat des Monats



"Warum 'Resistance 2' blutiger ist als Teil 1? Das Töten der Chimera soll mehr Spaß machen!"
Ted Price
Präsident von Insomniac Games ("Ratchet & Clank", "Resistance: Fall of Man")

TERMINKALENDER NOVEMBER BIS JANUAR

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
30.10 - 1.11	Nottingham GameCity Festival	Nottingham	Spiele-Festiva mit prominenten Entwicklern und spaßigen Wettbewerbsveranstaltungen	www.gamecity.org
05.-09.11.	World Cyber Games	Köln	Das große Finale des wichtigsten E-Sport-Events	www.wcg-europe.com/de
06.11.	Kids + Games Forum 2008	Köln	Thementag rund um das Motto "Miteinander spielen"	www.m-mba.de
27.-29.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com
29.-30.01.	Game Focus Germany	Hannover	Tagung & Diskussion zum Thema "Spiele"	www.gamefocus.de

48 Stunden Retro-Rausch

KARLSRUHE • Einmal im Jahr treffen sich ein paar Dutzend passionierter europäischer Retrofans zu einem gemeinsamen Wochenende, bei dem sich alles um das klassische Videospiel dreht. Die neunte "Eurocon" fand am zweiten Oktober-Wochenende in Karlsruhe statt, als Event-Ort diente – thematisch passend – das Zentrum für Kunst und Medientechnologie.

Drei Tage im Zeichen grober Pixel und staubigen Plastiks: zweifellos ein Festival der nostalgischen Verklärung Retro-kleiner Geschicklichkeits-daddeleien, aber auch eine einmalige Ansammlung ebenso leidenschaftlicher wie kompetenter Spielekenner. Doch nicht nur in der Aufarbeitung der Vergangenheit sehen die Teilnehmer, die vom Atari VCS über den C16 bis zum Vectrex ihre Spezialgebiete pflegen, ihre Berufung, manche verschaffen alten Konsolen und Computern auch Gegenwart und Zukunft. Simon Quernhorst beispielsweise zeigte den Eurocon-Kollegen seine jüngsten Entwicklungen: die entfernt an Segas "Thunder Blade"

entfernt an Segas "Thunder Blade"

Ein deutscher VCS-Sammler präsentierte das Original einer Atari-Werbung von 1983

erinnernde Hubschrauber-Ballerei "I Project" (für Atari VCS) und "Shotgate" (für C64, siehe Meldung unten). Der umtriebige holländische Programmierer Martijn Wenting liefert in den kommenden Monaten mit "MVR Racing" und "v-hockey" neues Futter für das Vectrex.

Andere Teilnehmer präsentierten ihre spektakulärsten Retrofunde – plus die dahinter steckenden Geschichten. Der englische Sammler und Autor des angesehenen Retro-gamer-Magazins Mat Allen führte ein Vectrex-Modul-Unikat vor, auf dem sich Vektorgrafik-Szenen befanden, die im 1982er Klaus-Kinski-SiFi-Streifen "Android" Verwendung fanden. Der deutsche VCS-Fanatiker Jorg Müller zeigte das bislang unbekannte Gemälde "Atari City", das er aus dem Fundus des amerikanischen Künstlers Tim White erstanden hatte – dieser gestaltete in den 80ern Werbung für den VCS-Konzern

Die Veranstalter der Eurocon sorgten nicht nur für reichlich Raum zum Fachsim-



Nach dem Aufbau der Stände und vor dem Ansturm der Massen hatten die Verkäufer auf der Retroborse noch ein wenig Zeit zum Tauschen und Plauschen

peln, sondern auch für viel Fläche zum Zocken und Feilschen. Erstes fand vor allem in der Klassiker-Spielhalle des Retrogames e.V. statt – eines Karlsruher Vereins, der sich der Bewahrung des Arcade-Erbes verschrieben hat. Die samstägliche Retroborse schließlich lockte nicht nur mehrere Dutzend Privat- und

Profi-Handler, sondern auch über 300 Besucher ins ZKM. Eine solche Menge an Retro-Artikeln dürfte sich in Deutschland noch nie an einem Ort befunden haben – breiteste Vielfalt in Seltenheit und Preis befriedigte jeden Sammlerwunsch. Anfang nächsten Jahres findet wieder eine Retroborse in Bochum statt.



Retro-Programmierer Simon Quernhorst zeigte "Shotgate" – einen seiner neuen C64-Titel, der von Vaives Knobler "Portal" inspiriert ist. Details siehe untere Meldung

Aus 3D mach 2D: "Portal"-Demakes

DEUTSCHLAND • Die bloße Erwähnung des Kult-Spiels "Portal" (enthalten in "The Orange Box") zaubert ein Lächeln auf Gamer-Gesichter. Das wegweisende Konzept ist eigentlich viel zu schade, um es nicht auch Last-Gen-Konsoleros zugänglich zu machen. Jetzt zeigen zwei "Demakes" (2D-Umsetzungen von 3D-Spielen), dass Spielspaß keine Speicheruntergrenzen kennt. "Super 3D Portals 6" (kleines Bild rechts) ist der hochtrabende Name für eine VCS-Umsetzung, die ebenso zweidimensional ist wie ihr

C64-Pendant "Shotgate" (Bild links). Erstere könnt ihr kostenlos herunterladen (webpace.isamedia.org/super3dportals6_final.zip), die zweite ganz klassisch auf Diskette oder Modul beim Entwickler online kaufen: www.quernhorst.de/atari/sk.html.



NEWS-TICKER

+++ Entwicklungstop: Der Action Abieger "Tiberium" der "Command & Conquer" Serie wird nicht mehr erscheinen. +++ Abbrechen im Abspann der PS3 Version von "BioShock 2: Sea of Dreams" angekündigt. +++ Zukunftsmusik: Auf der Web-seite des Künstlers Cold Storage (coldstorage.org.uk) könnt ihr für umgerechnet 6,50 Euro das offizielle Album zu "Wipeout HD" erwerben



Living in America

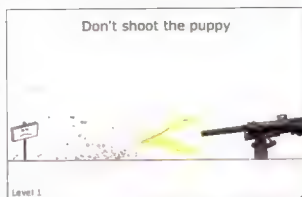
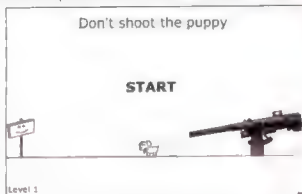
NEW YORK • Seien es Autos, Burger (und Bäuche) oder Wolkenkratzer – in Amerika ist fast alles mindestens eine Nummer größer als hierzulande. Auch die Werbung für den virtuellen Zeitvertreib macht da keine Ausnahme. Es ist aber auch wirklich beeindruckend, wenn man vor einem haushohen Niko Bellic steht. Endlich kann der Passant nachempfinden, wie sich der Protagonist von "Shadow of the Colossus" bei all den Endgegnern gefühlt haben muss. Das Problem: In New York gibt es weit und breit keinen Aggro zum Davonreiten...

Abwarten und Tee trinken

WEB • Wer als Vielspieler mit offenen Augen zockt, erkennt wiederkehrende Spieldesign-Muster. Hindernisse müssen durch Sprünge überwunden werden, Feinde greifen in festgelegten Angriffs-Patterns an, ein Timer signalisiert, dass mir nur noch wenig Zeit für eine Aktion bleibt – die Beispiele sind unzählig.

Mit dieser Konditionierung des Gamers spielt die Webseite www.rrrrthatsSrs.com, auf der es 20 Minispiele zu entdecken und auszuprobieren gibt. Das Gros davon fußt bekannte Spieldesign-Konventionen ad absurdum – und damit den Spieler an der Nase herum. Erklärungen zu den Spielen findet ihr unter www.rrrrthatsSrs.com/about/. Wir empfehlen vor dem Lesen der Hintergrundinformationen, die Minigames auszuprobieren – sonst sind die Gags dahin.

Unser Redaktionsfavorit ist "Don't Shoot the Puppy" (siehe Bilder), das Eure Geduld auf eine harte Probe stellt. Nehmt Euch zehn Minuten Zeit – und brüht Euch vorher einen Baldrian-Tee auf, den könnt ihr brauchen!



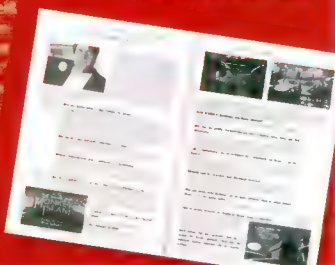
Stillsitzen oder es knallt: 15 Levels lang treibt Euch das Flash-Hundchen in den Wahnsinn.

Game Generations

Frank Magdars • Schöner Verlag • 18,90 Euro

INTERVIEW • Die "Piraten hinter den Hits und Bytes" mit Frank Magdars und bittet dazu internationale Entwickler jedes Jahrgangs zum Gespräch. Einen Schwerpunkt setzt der Autor nicht, sondern lässt von Atari-Veteran Al Alcorn (baute ersten "Pong"-Automaten) über die Adventure-Erzählerin Jane Jensen bis zu japanischem Designwiz Knapp 50 Macher über ihren Industrie-Einstieg, ihre Erfolge und Enttäuschungen sprechen. Selten fragt Magdars nach, wenn man sich eine genauere Auskunft gewünscht hätte – doch im Gegensatz zur einkleiden Historie elektronischer Spiele, die dem Kenner nichts Neues bringt, sind die folgenden Interviews eine Fundgrube der Anekdoten mit vielen skurrilen und lustigen Episoden.

Besonders lange Gespräche werden mit deutschsprachigen PC-Spielmachern geführt, mit "Siedler"-Produzent Thomas Friedmann, dem Österreicher Wilfried Reiter ("Anno"-Serie) und Björn Pankartz, der an den "Gothic"-RPGs arbeitet, auf den letzten Seiten klingen auch Aktivisten und Nachwuchsleute zu Wort. Mit mehreren hundert Porträtfotos und Screenshots ist das Buch nicht, sondern auch nur schwarz-weiß bebildert. Ein wissenschaftliches Werk ist "Game Generations" nicht, eher ein vergnügliches und leicht verdauliches Poppaper, das dem Leser nicht gelangt, sondern in wilden Sprüngen durch 30 Spieljahre fackelt.



+++ Humus-Katzenpaus: Die Gangsterkellerei "50 Cent: Blood in the Sand" hat beim "Sants Row 2"-Publisher THQ ein neues Zuhause gefunden. +++ Geflügelkauf: US-Publisher SouthPeak Interactive hat den Branchenkollegen Gamecock übernommen. +++ Bälle: Das Wii-Speak-Mikrofon wird in Europa am 5. Dezember erscheinen. +++ Recycling: Nintendo legt einige GameCube-Spiele für Wii neu auf – für Europa bestabgt sind "Pikmin", "Pikmin 2", "Metroid Prime", "Metroid Prime 2" und "Mario Tennis". +++



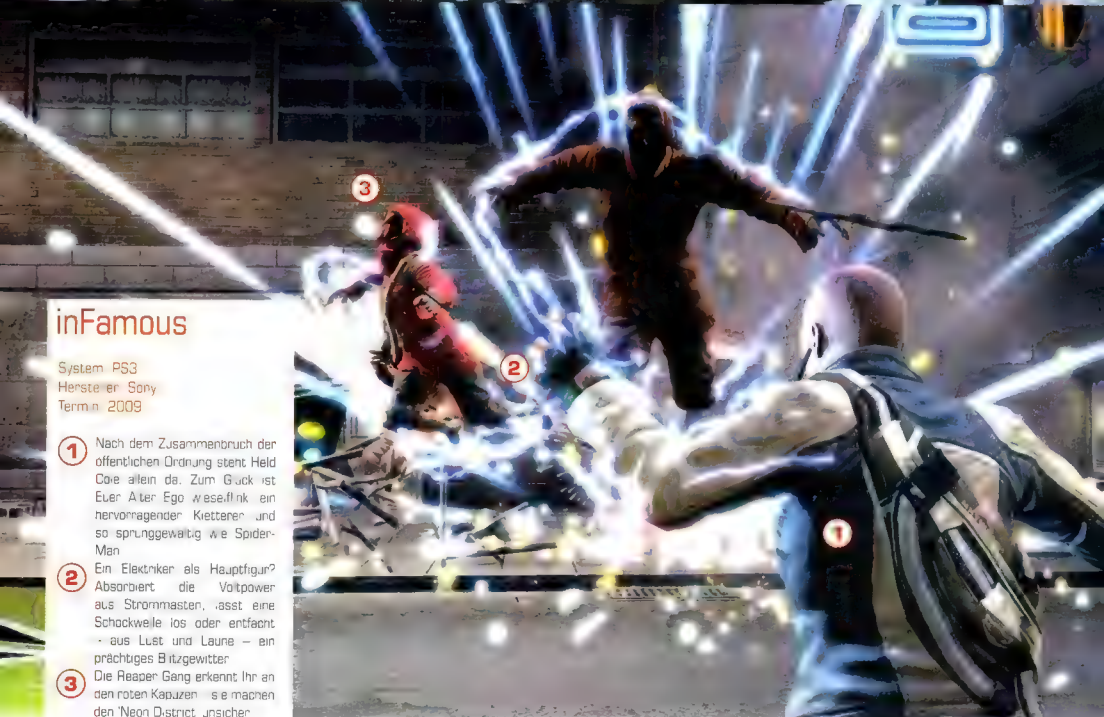
Batman: Arkham Asylum

System: PS3, 360

Hersteller: Eidos

Termin: 1. Quartal 2009

Joker zettelt in der namensgebenden Irrenanstalt einen Aufstand an und bringt die gesamte Anlage in seine Gewalt. Batman setzt fließende Nahkampftechniken, Bat-Gadgets und den Schutz der Dunkelheit ein, um die Boswichte und ihre Handlanger zu überlisten. Das Action-Adventure glänzt mit dusterer Atmosphäre, fantastischer Grafik und vielen spielerischen Möglichkeiten.



inFamous

System: PS3

Hersteller: Sony

Termin: 2009

- 1 Nach dem Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung steht Held Cole allein da. Zum Glück ist Ever After Ego, was ein Link, ein hervorragender Kletterer und so sprunghaft wie Spider-Man.
- 2 Ein Elektriker als Hauptfigur? Absorbiert die Voltpower aus Strommasten, lässt eine Schockwelle los oder entfacht - aus Lust und Laune - ein prächtiges Blitzgewitter.
- 3 Die Reaper Gang erkennt ihn an den roten Kapuzen - sie machen den 'Neon District' unsicher.



Halo 3: Recon

System: 360
Hersteller: Microsoft
Termin: 3. Quartal 2009

Wie Bungies Community- und PR-Leiter Brian Jarrard in einem Interview verriet, soll die Story von "Halo 3: Recon" Ereignisse thematisieren, die zeitgleich zu "Halo 2" und "Halo 3" stattfinden. Erstmals erlebt ihr die Ringwelt nicht als Master Chief, sondern aus der Sicht eines "Orbital Shock Drop Troopers". Die rund achtstündige Kampagne soll einen Koop-Modus für vier Spieler enthalten. Frische Online-Features werden auf "Halo 3" aufbauen. Jarrard bezeichnete den "Recon"-Abteiler als Experimentierfeld, auf dem ein kleines Team frische Ideen und Ansätze ausprobieren möchte.

Yakuza 3

System: PS3
Hersteller: Sega
Termin: 2009

Nach dem "Kenzen"-Spin-off erzählt nun der echte dritte Teil die "Yakuza"-Serie weiter. Kiryu Kazuma versucht auf der Insel Okinawa zur Ruhe zu kommen, doch die Schatten der rivalisierenden Mafia-Bosse holen ihn auch auf dem paradiesischen Eiland ein. Und diesmal mischt sogar noch die CIA mit. Abseits der tiefgründigen und aufwändig erzählten Geschichte gibt es haufenweise Sachen zu entdecken. Das Team um Produzent Toshihiro Nagoshi bietet den japanischen Alltag bis ins Detail nach, über 20 Werbepartner sorgen dafür, dass die virtuellen Abbilder von Tokio und Okinawa den Originalen in nichts nachstehen.



Castlevania: Order of Ecclesia

System: DS
Hersteller: Konami
Termin: November

- ① Die frische Heldin Shanoa schwingt im dritten DS-"Castlevania" zur Abwechslung keine Peitsche, sondern attackiert mit diversen magischen Fern- und Nahkampfwaffen – genannt Glyphen.
- ② Herzchen konsumierende Spezialangriffe, blasen Standardwaffen wie Euer Schwert zu gigantischen Dimensionen auf; dank zweier frei belegbarer Glyphentasten habt ihr viel Raum zum Experimentieren.
- ③ Per Mode-7-Optik in Szene gesetzte Resensposies wie diesen skelettierten Punk zerlegt ihr am laufenden Band. "Order of Ecclesia" ist nichts für Casual Gamer!

MEGA DRIVE



Aufbruch ins 3D-Zeitalter mit dem 32K:
Segas Polygon-Add-on floppt jedoch gnadenlos.



Mit dem Mega-CD wird das Mega Drive multi-medial - leider fehlt es an guter Software.



Neues Design, alte Technik: Mega Drive II und
Mega-CD II sind nur optisch überarbeitet.





Toller Start: Die ersten Mega-Drive-Jahre sind für Sega überaus erfolgreich.



Lorne Lanning (43)

Geschäftsführer Oddworld Inhabitants

Mein Vater arbeitete für Colecovision, und ich kann mich noch gut erinnern, wie er angesichts digitaler Grafik und elektronischer Bauteile völlig aus dem Häuschen war. Er hielt diese kleinen Chips in der Hand und faselte etwas davon, dass dieser winzige Prozessor so viel Rechenleistung besitzt, wie ein Raum voll mit Röhrentransistoren – selbstverständlich hatten wir zum Verkaufsstart ein Coleco im Wohnzimmer stehen. Zusammen mit ein paar Kindern aus der Nachbarschaft spielten wir monatelang wie besessen.

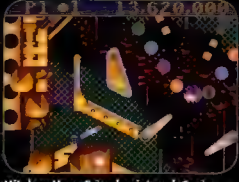
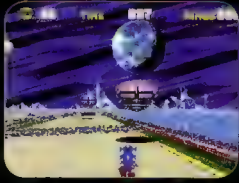
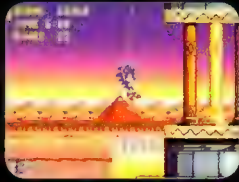
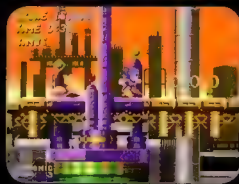
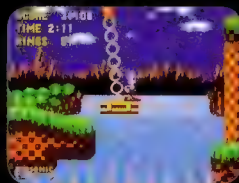
Kurze Zeit später verlor ich allerdings das Interesse an Videospielen. Sie passten nicht zu meinem spätpubertären Lebensstil: Ich trieb mich in verruchten Stadtteilen herum, machte verrückte und gefährliche Sachen, handelte mir von allen Seiten Ärger ein. Die Spiele waren da-

gegen immer noch für Kinder design't – Nintendo und Atari entwickelten nichts, was mich geesselt hätte. Klar, es gab großartige Games, das kann keiner leugnen. Aber zu Zeiten eines Colecovision fehlten Spiele wie "Grand Theft Auto" oder "Mortal Kombat". Für solche Titel hätte ich mich begeistert. Immerhin: Ich spielte fleißig in den Spielhallen. Das musste man, dort hingen immer die Mädels ab.

Videospiele interessierten mich nicht weiter, bis ich schließlich das Mega Drive in Aktion sah: die Grafik, der günstige Preis – ich war hin und weg von dem, was Spieldesigner trotz Hardware-Limitationen aus der Kiste herausholten. Von da an war mir bewusst, dass Videogames einmal das große Ding werden würden, und dass sich hier viele Möglichkeiten für kreative Leute ergeben würden. Insofern hat mich das Mega Drive inspiriert, meine eigene Spiele-Firma zu gründen.

Serien!

Fortsetzungen, die das Mega Drive geprägt haben.



Mit dem Mega Drive beginnt auch Sonics Erfolgsgeschichte: Fun! Modul-Jump'n'Runs (1 bis 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D) folgt ein Mega-CD-Abenteuer. Sogar ein Pinball-Ausflug in "Sonic Spinball" ist dem Igel gestattet (von oben nach unten).



Segas langjährige Rollenspieler "Phantasy Star" startet auf dem Master System und erhält mit den Episoden 2 bis 4 drei Fortsetzungen für das Mega Drive.



Den Erfolg von Capcoms Prügel-Scroller "Final Fight" kontest Sega mit "Streets of Rage". Nach drei hochklassigen Beat'em-Ups ist jedoch Schluss.

Sammeln!



Guter und seltener 2D-Shooter, der nur in Japan erschienen ist.



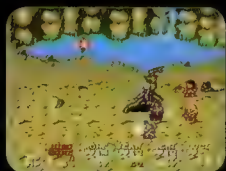
Fulminantes Action-Feuerwerk von Treasure: als Japan-Version extrem teuer, als EU-Fassung bezahlbar.



Specials!



Snatcher (Konami, Mega-CD)



Lunar 2 (Working Designs, Mega-CD)



Night Trap (Sega, Mega-CD)

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken!



Altered Beast (Sega)



Dark Castle (Electronic Arts)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Das letzte und mit Abstand teuerste Spiel für den 32X-Aufsatz.



Das Piratenabenteuer ist auch als US-Version ein wertvoller Schatz.



Für Kenner und Kämmen: Mega Mans einziger Mega-Drive-Auftritt.



Tragbar I: ohne Bildschirm und für den Einsatz in Flugzeugen gedacht.



Tragbar II: mit Bildschirm als ganz normales Handheld.

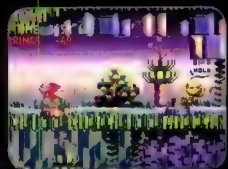


Tragbar III: ohne Bildschirm, aber mit CD-Laufwerk.



Nur in Japan veröffentlicht: ein Mega-Drive-Ghettoblaster von Aiwa mit Modulschacht und Mega-CD-Kompatibilität.

Die interessantesten Spiele für Mega-CD und 32X.



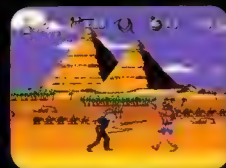
Knuckles Chaotix (Sega, 32X)



Virtua Fighter (Sega, 32X)



Normy's Beach Babe-o-Rama (EA)



Young Indiana Jones (Sega)

Spielen!

10 Spiele für das Mega Drive, die Ihr Euch nicht entgehen lassen sollten.



Gunstar Heroes (Sega/Treasure)



Castlevania Bloodlines (Konami)



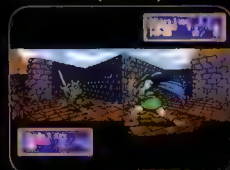
The Revenge of Shinobi (Sega)



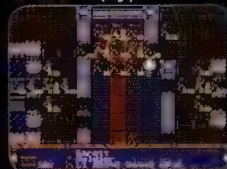
Thunderforce IV (Technosoft)



World of Illusion (Sega)



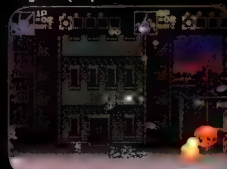
Shining Force (Sega)



Langrisser (NCS)



Dune 2 (Virgin Interactive)



Probotector (Konami)



Rocket Knight Adventures (Konami)

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2

DEZEMBER2009

PLAYSTATION 3

DEZEMBER

Scale 2

Electronic Arts Sportspiel

Bayonetta	Sega	Action
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure

Heroes over Large	Alibi	Action
S-19 infamous	Sony	Action
Just Cause 3	Blade	Action & Adventure

Rage	Electronic Arts	Action
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Role-playing

2010

XBOX 360

Guitar Hero 3	Activision	WiiU/Spiel	20.11.
Guitar Hero: World Tour	Activision	WiiU/Spiel	20.11.

VENETICA

Spice Unleashed

Signa

James D. Ryan

WEITERE 2008

Star Ocean: The Last Hope Square Enix Rollenspiel

2008

[illegible]

Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure
Bayonetta	Sega	Action

Just Cause 2	Endor	Action-Adventure
Mafia 2	Isaac	Action-Adventure

2010		
Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure

A photograph of a playground scene. A yellow slide is visible in the background. A person is standing near the base of the slide. The foreground is a grassy area with some trees and foliage.

Hoffentlich erleiden Wii-Besitzer keinen spielerischen Schiefbruch: Konamis Überlebens-Simulation kommt im November.

BAYONETTA

Es gibt sie noch: die japanischen Action-Kracher, die nur Staunen und offene Münder zurücklassen!



» Ich bin verliebt. Das erste Mal habe ich sie in Leipzig auf der Games Convention gesehen und war sofort hin und weg. Noch nie habe ich eine solche Schönheit erblickt. Ihr Name? Bayonetta. Die schwarzhaarige Hexe hat mich mit ihren magischen Kräften verzaubert. Vor Kurzem durfte ich sie zu Hause in Osaka besuchen. Aber nicht alleine. Ihr Vater Hideki Kamiya war als Anstands dame mit von der Partie. Trotzdem war es ein fantastischer Höllenritt...

Climax-Action

Close-Up auf Bayonettas Gesicht. Der Hintergrund ist seltsam ver-

schmiert. Die Kamera zoomt heraus und lässt erkennen: Die Hexe steht lässig auf dem Ziffernblatt eines einstürzenden Uhrturms und rast gen Erdboden! Sie rennt los. Mit schnellen, geschmeidigen, fast an einen Tanz erinnernden Bewegungen springt sie von Trümmerbrocken zu Trümmerbrocken, läuft über Kopf und an Wänden entlang, bis sie auf einer Plattform ankommt – immer noch nach unten fallend! Da tauchen die ersten Gegner auf: Engelsgleiche Kreaturen mit weiß-goldenen Schwingen trachten der Magierin nach dem Leben. Doch vergebens: Mit gezielten Schüssen aus an Händen und Füßen befestigten doppelläufigen Kanonen fegt Bayonetta unter Begleitung zahl-

"BAYONETTA IST EINE ACTION-ACHTERBAHN!"

In Osaka beantworteten uns Game-Director Hideki Kamiya und Produzent Yusuke Hashimoto Fragen zum potenziellen Action-Hit.



Yusuke Hashimoto und Hideki Kamiya trachten, neuen Action- und Action-RPG-Projekten zum Erfolg geführt. Das Portfolio der beiden besteht u.a. aus "Devil May Cry", "Resident Evil", "God of War" und verschiedenen "PlayStation 2"-Titeln.



PS1 Die magischen Haare nutzt Bayonetta vor allem zum Beschwören mächtiger Angriffe. Manchmal geben die Haare sogar den Blick auf die Haut der Hexe frei.

loser Lichteffekte und orchestralem Bombast-Soundtrack die Horde vom Bildschirm. Währenddessen erhebt sich majestätisch das marmorne Haupt einer riesigen Statue über dem Schlachtfeld. Kaum aufgetaucht, dreht sich der Kopf und entpuppt sich als Körper eines zweihäusigen Drachen. Weiter die Engel bekämpfend, muss Bayonetta nun auch noch dem Feuer-Odem des Untiers ausweichen...

Und das im ersten Level! Natürlich ist die Action überzogen.

Das Motto von "Bayonetta": Climax-Action, ohne Pause.

Aber das muss sie auch sein, denn das Motto, unter dem "Bayonetta" entwickelt wird, lautet 'Climax-Action'. "Wir wollen ein Action-Spiel machen, in dem es nur Höhepunkte gibt", so Kamiya. Dem Gezeigten nach zu urteilen, ist das ge-



PS3 Die bisher gezeigten Areale erinnern stark an "Devil May Cry", das ebenfalls von Hideki Kamiya stammt. Bayonetta kämpft eben leichtfüßiger als Dante.

MI: Bayonetta ist ein ziemlich auffälliger Charakter. Was steckt hinter ihrem Design?

Kamiya: Die Charaktere, die ich bisher kreiert habe, also Dante oder (Viewtiful) Joe, hatten immer einen sehr individuellen Stil. Dante ist total cool, Joe besitzt eine gewisse Komik. Ich war mit den Charakteren sehr zufrieden, aber dieses Mal wollte ich eine Frau entwerfen. Das hatte ich noch nicht gemacht. Ich habe mich gefragt, was eine Frau als Hauptfigur in einem Actionspiel für Eigenschaften erfüllen musste. Natürlich sollte sie sexy sein. Aber sie musste auch mit einem Dante mithalten können. Besser noch: ihn übertreffen.

Und was hat es mit den magischen Haaren auf sich?

Kamiya: In einem Action-Spiel müssen Bewegungen auch an der Figur sichtbar sein. Dante hatte seinen Mantel, Joe den Schal. Bei einer Frau kommen da als Erstes lange Haare in Frage. Da sie eine Hexe ist, hat sie natürlich schwarze Haare. Dann hatten wir die Idee, dass sie die wehenden Haare auch im Kampf einsetzen könnte. Das Ergebnis haben Sie heute ja gesehen.

In den Levels gibt es viele sich bewegende Elemente, man kämpft sogar auf einer einsturzenden Brücke. Ist

das ein generelles Spielelement von "Bayonetta"?

Kamiya: In einer Art ja, das ist die 'Climax-Action'. Eine Art Action-Achterbahn. Wir wollen den Spieler immer wieder in Lagen bringen, bei denen er denkt "Wie zur Hölle können die in so einer Situation kämpfen?" Da mussten wir uns ein paar Sachen einfallen lassen, die es so noch nicht gab.

Wird die Geschichte um Bayonetta und ihren Kampf gegen die Engel eher ernst oder witzig sein?

Kamiya: Die generelle Geschichte ist sehr finster und ernst. Aber wir bauen genug Humor ein, damit die Story unterhaltsam bleibt.

Hashimoto: Bei "Viewtiful Joe" hatten wir auch eine ernste Geschichte, die humorvoll präsentiert wurde. Wenn man "Bayonetta" sieht, ist sofort klar, dass es um eine ernste Angelegenheit geht (lacht). Aber mit kleinen Einlagen wie dem Posieren vor einem virtuellen Fotografen nach einem großen Sprung lockern wir das Ganze auf.

Um es ein für allemal zu klären: Worin liegt der Hauptunterschied zwischen "Devil May Cry" und "Bayonetta"?

Kamiya: Also als Erstes ist der Ursprung der Spiele ver-

schieden. "Devil May Cry" ist aus der "Resident Evil"-Serie entstanden und trägt dieses Mystery-Flair. Auch das Item-Sammeln stammt noch aus "Resident Evil". Aber "Bayonetta" wurde von Grund auf neu als reines 3D-Action-Spiel entwickelt. Wir wollen die ganze Zeit Action auf dem Bildschirm und haben deswegen auch keine Item-Suchereien eingebaut.

Beim Leveldesign fällt auf, dass "Bayonetta" - genau wie "Devil May Cry" - scheinbar von europäischer Kultur und Architektur beeinflusst wurde.

Kamiya: Ja, auf jeden Fall. Europa hat eine lange Geschichte, die sich in der Architektur wiederfindet. Wir wollen die Atmosphäre europäischer Gebäude in "Bayonetta" einfangen. Die Bauten im Spiel sind aber keine Nachbildungen. Es sind Bauwerke, die es so irgendwo in Europa geben könnte.

Nervt es Sie eigentlich, dass die Leute ständig "Bayonetta" mit "Devil May Cry" vergleichen?

Kamiya: Nein, eigentlich nicht. Immerhin haben Hashimoto-san und ich "Devil May Cry" erfunden. Da ist es nur verständlich, dass die Leute immer wieder diesen Vergleich anstellen.



4* Die Architektur orientiert sich an europäischen Gebäuden. Es werden sowohl prunkvolle Schlossen als auch mittelalterliche Statuen zu bewundern sein

1* Die austauschbare Bewaffnung ist Dreh- und Angelpunkt der Kämpfe. Hände und Füße können unabhängig voneinander mit verschiedenen Waffentypen ausgestattet werden. Mit den Waffen ändert sich auch Bayonettas Kampfstil

3* Das Gegerndesign ist an Engelsdarstellungen der westlichen Hemisphäre angelehnt. Wie bei der Action gilt: groß, größer, "Bayonetta". Weder Charaktere noch benutzte spirituelle Symbole sollen aber auf eine bestimmte Religion verweisen

2* Das herausstechendste Merkmal: die magischen Haare. Mit ihnen lässt ihr besonders mächtige Attacken vom Stapel und beschwört einen riesigen Drachen! Selbst Bayonettas schicker schwarzer Anzug besteht aus ihren Haaren. Braucht sie für einen Angriff viele Haare, steht sie gar nackt auf dem Schlachtfeld

DIE MERKMALE VON "BAYONETTA"

lungen. Bayonettas Kampf gegen die himmlischen Horden setzt immer noch einen drauf: Die Zwischenbosse würden in anderen Titeln auch gute Endgegner abgeben. Die epischen Bosskämpfe ziehen auch die Areale in Mitleidenschaft – während der Präsentation gingen so einige Brücken und Treppen zu Bruch.

Doch was taugt das Spiel hinter der atemberaubenden Fassade? Bayonetta ist mit reichlich Angriffskraft ausgestattet: Die Basismanöver sind Schlag und Tritt. Interessant wird es dadurch, dass ihr die Hexe mit verschiedenen Waffenpaletten ausrüsten könnt. Legt ihr z.B. die Standardknarren an Händen und Füßen an, folgt ein Schuss auf Punch oder Kick. Ihr seid

aber nicht nur auf Schusswaffen beschränkt. Auch diverse Schwerter können benutzt werden. Während der Combos sind die Paletten austauschbar. Ähnlich "Devil May Cry" bearbeitet ihr die Gegner erst mit dem Schwert und verpasst ihnen dann den Gnadenschuss. Apropos Gnade: Als Finishing-Move knallt Bayonetta ihre Gegner gerne zur Enthauptung auf die Guillotine!

Das Beste: Bayonettas pechschwarzer Haarschopf ist magisch. Um besonders heftige Schläge und Tritte auszuweiten, bündelt die Hexe ihre Haarpracht zu überdimensionalen Fäusten und Stiefeln. Klingt beschauer, sieht aber richtig gut aus. Weiter nutzt sie eine Fähigkeit namens "Witch-Time": Verlangsamt die Zeit und setzt die Gesetze der



200 Jetzt nicht den Kopf verlieren: Unter bestimmten Bedingungen packt Bayonetta diverse Folterwerkzeuge aus, um den Engeln die letzte Ölung zu verpassen

Physik außer Kraft, um an Wänden entlangzulaufen.

"Bayonetta" soll ein Action-Erlebnis ohne Rätsel-Ballast wer-

den. Ein riskantes Unterfangen, denn so muss die bombastische "Climax-Action" viel Abwechslung bieten, um auf Dauer nicht zu langweilen. Wenn es aber so weitergeht, wird "Bayonetta" alles, nur nicht eintönig! jk



300 "Nur" ein Zwischengegner – die Level-Bosse sollen noch größer werden.

BAYONETTA

System: **Playstation 3, Xbox 360**
Hersteller: **Sega**
Genre: **Action**
Termin: **2009**

bombastische Inszenierung
• Kämpfe mit magischem Hair-Feature
• tolles Art-Design
• neue Bosse samt zerstörerischer Umgebung
• sexy Heldin

• Kamera oft weit weg vom Geschehen
• Musik teilweise sehr dübelig

100 So etwas kommt nur aus Japan: fantastisch aussehende Action mit abgedrehtem Design! Hoffentlich taugen Kampfsystem und Story, dann wird's ein Hit!

DEINE STIMME IST DIE ULTIMATIVE WAFFE!

SPIEL DAS SPIEL MIT
 **SPRACH**
STEUERUNG



Tom Clancy's

ENDWAR



ENDWARGAME.COM



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LIVE

NINTENDO DS

PSP



UBISOFT



007 vs. CALL OF DUTY

Das taugen die Ego-Shooter von Activision im Vergleich zu aktuellen Genre-Highlights!

Die Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg mag das Lager der Fans spalten, spielerisch und technisch ist "Call of Duty: World at War" aber in Hochform. Davon konnten wir uns anhand einiger selbstgespielten Missionen überzeugen. Zahlreiche Scripts sorgen wieder für dramatische Ereignisse.

Die zweigeteilte Story-Kampagne führt Euch nach Stalingrad und Berlin sowie in den Pazifikraum. In Russland gleitet Ihr vorsichtig vorbei an gefallenen Kameraden, um anschließend mit Eurem Vorgesetzten unter deutschen Soldaten und Wachhunden aufzuraumen. Dabei variiert das Spiel ständig sein Tempo. Mal geht

Ihr behutsam vor, um gleich darauf im Straßenkampf die Sau rauszulassen. Akustisch begleitet werdet Ihr von hammernden Industrial-Beats, die alsbald in orchestrale Klänge abgleiten. Generell ist das Sound-design dynamisch und mitreißend.

Der Pazifikeinsatz beginnt mit Eurer nächtlichen Flucht aus einem feindlichen Lager. Rettet in einer witzigen Anspielung den brennenden Soldaten Ryan und nehmt Euch vor fiesen Fallen in Acht. Das inszenatorische Highlight stellte bei unserem Probezock eine Mission dar, in der Ihr vom Flugzeug aus eine Schiffsflotte vor feindlichen Fliegern beschützt. Atemberaubend animiert



Solidarität unter Männern: In letzter Sekunde rettet Euch der tapferste Kamerad

hangelt Ihr Euch durch den engen Bauch Eurer fliegenden Festung und wechselt zwischen den Geschützen. Habt Ihr erst einmal alle Jäger vom Himmel geholt, landet Ihr im Wasser und der Kampf geht weiter.

Die deutsche Version wird von Hakenkreuzen bereinigt, auch ein

paar Gewaltschnitte müsst Ihr in Kauf nehmen. Der Flammenwerfer schaffte es aber ins Spiel, generell hat es die dargebotene Gewalt in sich. Erfreulich: Trotz der Kürzungen verspricht Hersteller Activision mit der deutschen Version Online-Scharmutzel ohne Einschränkungen. mh



Es kracht und rumpelt ohne Unterlass – ganze Städte gehen in Flammen auf

Rettet Kameraden: bekämpft Flugzeuge der Japaner und beschützt Schiffe

BALLER-SIXPACK

Aktuelle Ego-Shooter für PS3 und Xbox 360 im Vergleich mit "Call of Duty 4"

						
Daten	Call of Duty 4: Modern Warfare	Call of Duty: World at War	007: Ein Quantum Trost	Brothers in Arms: Hell's Highway	Far Cry 2	BioShock
Entwickler	Infinity Ward, USA	Treyarch, USA	Treyarch, USA	Gearbox USA	Ubisoft, Kanada	2K Games, diverse
Hersteller	Activision	Activision	Activision	Ubisoft	Ubisoft	Take 2
Termin	im Handel	11. November	im Handel	im Handel	im Handel	im Handel
Spieler	1-16	1-16	1-12	1-20	1-16	1
Sprache	Deutsch	Deutsch	einstellbar/ Dt. (360)	einstellbar	einstellbar	einstellbar
Gekürzt	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Umfang Solo-Modus	>7 Stunden	>7 Stunden	noch nicht bekannt	>8 Stunden	>30 Stunden	>15 Stunden
SPIELDESIGN						
Thema	Moderner Krieg	Zweiter Weltkrieg	Gehe magent	Zweiter Weltkrieg	Bürgerkrieg	Science-Fiction
Schauplatz	Naher Osten, Russland, Ukraine	von Berlin über Stalingrad bis Japan brennt die Welt	zahlreiche Szenarien der letzten beiden Bond-Filme	Niederlande, saftige Wälder, Siedlungen, zerbrochene Städte	Afrikanische Savanne, Dschungel, Wüste und Berglandschaft	fiktive Unterwasserstadt im farbenfrohen Art-deco-Stil
Leveldesign	lineare Levelschleife	lineare Levelschleife	lineare Levelschleife	beachtliche Levelschleife	freie Spielwelt	weitgehend freie Spielwelt
Steuerung	sehr gut, punktgenaues Zielen und Bewegen	sehr gut, punktgenaues Zielen und Bewegen	gut, schnörkellos, präzise	meist gut, hakt teilweise in der Deckung	sehr gut, beim Zielen schwächer als "CoD 4", stark schwankend	besser als "Far Cry 2", schwächer als "CoD 4", mittel
Gegner-Intelligenz	gering	gering	mittel	gering	Kombination aus Regenerativen, Heilspritzen und OPs	manuelles Heilen durch Injektoren
Heilsystem	regenerativer Schutzschild	regenerativer Schutzschild	regenerativer Schutzschild	regenerativer Schutzschild	schnelle Schusswechsel und viele ruhige Passagen	je nach Spielweise, tendenziell gemäßigtes Tempo
Spieltempo	hoch, zahlreiche gescriptete Ereignisse	hoch, zahlreiche gescriptete Ereignisse	Vollgas-Action und Schleichern	gering, Decken und Flankieren braucht Zeit	schnelle Schusswechsel und viele ruhige Passagen	je nach Spielweise, tendenziell gemäßigtes Tempo
Zerstörbare Umgebung	Schüsse gehen durch dünne Wände	Schüsse gehen durch dünne Wände	Mauerelemente, Bretter, Levelinventar	Holzzäune und Deckung gehen kaputt	Pflanzen, Fahrzeuge und kleinere Holzbauten	-
MEHRSPIELER-MODUS						
International spielbar	nein	ja	ja	nein	ja	-
Spelmodi	6	noch nicht bekannt	3	1	4	-
Anzahl der Maps	16+4 (Download)	noch nicht bekannt	noch nicht bekannt	3	14	-
Zukunftschancen	sehr gut, große Fanbase	sehr gut, baut auf Vorgänger auf	noch keine Einschätzung möglich	schlecht, wegen technischer Mängel	mittel, trotz neuer Maps per Editor	-
WERTUNG						
Grafik	10 von 10	9 von 10*	7 von 10*	6 von 10	10 von 10	9 von 10
Sound	9 von 10	9 von 10*	8 von 10*	7 von 10	8 von 10	10 von 10
Spielspaß	90	80-90*	70-80*	73	86	93

* Unsere Eindrücke basieren auf Vorab-Versionen, daher kann die finale Wertung anders ausfallen.

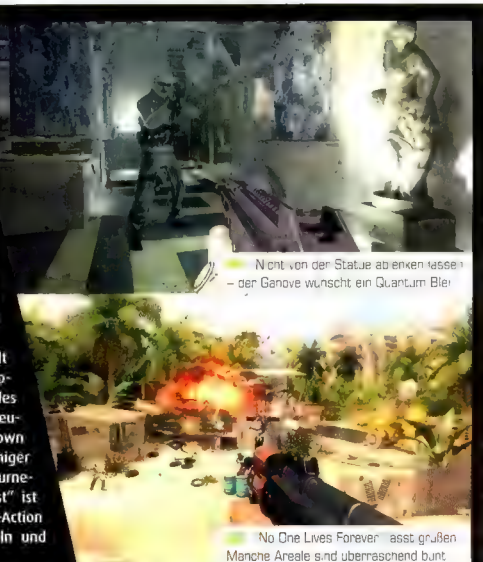
007: EIN QUANTUM TROST

Vor Erscheinen des Spiels gibt es keine Testversion – die Macher der Bond-Filme lassen darüber nicht mit sich reden. Wie ein rohes Ei hüten sie ihre lukrative Lizenz. Glücklicherweise konnten wir einige Abschnitte vorab testen und einen Eindruck von der Spielbarkeit gewinnen. Die erweist sich als sehr zugänglich und abwechslungsreich. Die Steuerung ist präzise und gefällt mit pfiffigen Ideen: Zum Beispiel im Montenegro-Level, wo ihr Euch Wind und Wetter trotzend über Zugwaggons vorantastet. Durch den Fahrtwind steuert sich Bond draußen träger als im Zug, wo alsbald ein rasantes Kugelinferno losbricht und ihr schnell nach Deckung suchen solltet. Hierbei blickt ihr Hauptdarsteller Daniel Craig beim Ausschalten böser Buben über die Schulter. Praktisch: Wollt ihr Euren Standort wechseln, visiert ihr den nächsten Schutzwall an und sprintet automatisch dorthin.

In anderen Abschnitten des Spiels steht Schleichern auf dem Programm.

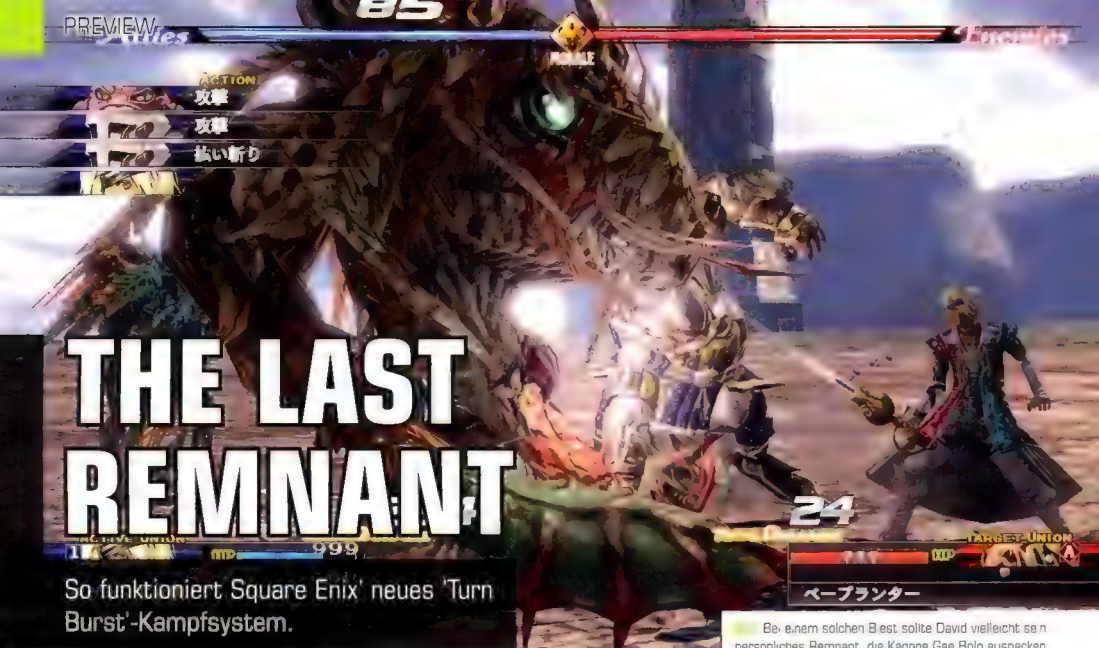
Bewegt Euch unbemerkt durch ein bewachtes Anwesen und schaltet mit schallgedämpften Wummen und Bond-typischen Nahkampfmoves Gegner nacheinander aus. Clever: Schleicht Bond an einem bewachten Fenster vorbei, schaltet das Spiel in einen Splitscreen-Modus, wodurch ihr seht, wohin der Wachmann gerade blickt.

Bonds neuer Einsatz spielt sich rasant und sorgt mit gescripteten Ereignissen für spannendes Kino-Flair. Im Nahkampf schleudert ihr Gegner via Takedown zu Boden – allerdings weniger derb inszeniert ist als im "Bourne-Komplott". "Ein Quantum Trost" ist einsteigerfreundliche Agenten-Action mit fordernden Schusswechseln und einer Portion Schleichern.



■ Nicht von der Statue ablenken lassen – der Ganove wünscht ein Quantum Blei

■ "No One Lives Forever" lässt großen Manne Aesthetik überraschend bunt



So funktioniert Square Enix' neues 'Turn Burst'-Kampfsystem.

Bis auf das Feintuning der maximalen Kampfteilnehmer-Anzahl und die Stabilisierung der Bildrate gibt es nur noch wenig zu tun: Die Xbox-360-Version des Massenschlacht-Rollenspiels "The Last Remnant" empfängt Euch mit einer beeindruckenden Monumentalszene in Spielgrafik. Der angesichts der verwendeten Unreal-Engine überraschend feingliedrige Held Rush Sykes schlittert auf der Suche nach seiner entführten Schwester einen Geröllhang hinunter und landet in einer Auseinandersetzung zwischen einer Monsternarmee und den Truppen seines späteren Party-Kameraden Marquis David Nassau. "TLR" versetzt Euch ohne viel Geplankel in ein taktisch tiefgründiges Schlachtengemälde. Das "Turn Burst"-System stellt für die eher zaghaften Erneuerer von Square Enix eine beachtliche Leistung dar. In üppigen Menüs befiehlt Ihr mehrköpfige 'Unions', legt deren Formation fest, entscheidet über Frontal- oder Flankenangriffe und lasst dem Geschehen dann freien Lauf. Die nun folgende Echtzeit-Sequenz könnt Ihr kaum beeinflussen.

Erst wenn alle Angriffe ausgeführt wurden, gelangt Ihr erneut ins Kommando-Menü. Eine Rückspaltaste wie in Rundenakt-Titeln gibt es nicht. Dafür dürft Ihr per korrekt getimtem Tastendruck in die Echtzeit-Kämpfe eingreifen, kritische Attacken und

"TLR" versetzt Euch in ein taktisch tiefgründiges Schlachtengemälde.

Comboketten auslösen. Flankiert Ihr eine Feindeinheit von beiden Seiten, bekommt Ihr einen satten Angriffsbonus. Attackiert Ihr stattdessen eine Truppe mit höherem Moralwert, erringt Ihr bestenfalls einen Pyrrhussieg. Auch außerhalb des Kampfmodus dürft Ihr taktische Überlegungen nie vernachlässigen. So könnt Ihr die offen in der Spielwelt herumstreunenden Monster für Kampferfahrungen stapeln, wenn Ihr mehrere im Zeitlupe-Modus angeht. Schließlich solltet Ihr beim Kämpfen noch Euren Chain-Wert beachten. Je mehr Kämpfe Ihr



Die 'Mora'-Bakken am oberen Bildschirmrand verriet Euch die Genusssiege von Freund und Feind. Die Chain-Anzeige rechts davon zählt erfolgreiche Kämpfe

übersteht, ohne eine Einheit zu verlieren, desto höher der Bonus.

Auch die Handlungsmöglichkeiten außerhalb der Gefechte sind vielfältig. Da wären z.B. die unzähligen Quests, die Ihr entweder bei NPCs in Tavernen absolvieret (wobei Ihr dann direkt zum Handlungsort teleportiert werdet) oder im Hauptquartier Eurer Gilde annehmt. Die Gilde ist auch Eure Anlaufstelle, wenn Ihr Einheiten rekrutieren wollt. Um Eure kleine Privatarmee aufzurüsten, zerlegt Ihr

gefangene Monster oder durchforstet wehrhafte Städtchen nach exklusiven Läden. Schließlich gibt es noch die vielgestaltigen 'Remnants', die mal als gigantische Kanone, mal als Bauwerk auftauchen und den Grundstein der Story bilden. mw

System
Entwickler
Hersteller
Genre
D-Termin

**Square Enix
Square Enix / Koch Media
Rollenspiel
20. November**

- » innovatives wie tiefgründiges Kampfsystem für dramatische Massenschlachten
- » Quest- und Gd-System machen Lust auf ausschweifende Erkundungstouren
- » Grundkonzept der Welt und das Design der Städte wirken vielversprechend

- » die Oberwelt außerhalb der Städte wirkt düster und matschig
- » Story-Einstieg gewinnt keinen Originalitätspreis (kann aber besser werden)
- » Beiträge der Massenkämpfe

"The Last Remnant" hat das Zeug zum RPG-Schwergewicht: Es ermöglicht mit seiner hohen Anzahl an Kampfteilnehmern ganz neue Taktiken.



Held Rush besucht Celapaleis. Oftmals prägt ein besonderes Remnant den Architekturstil einer ganzen Stadt.



Der verarmte Torge und die erfahrene Emma bilden das Rückgrat von David Nassaus Armee



**CHAMPIONS
LEAGUE**
Official Licensed
Product



 SPIELE PES AUCH AUF DEINEM HANDY
Sende SPIELE PES an 72626*

PES UNITES

★★★★★★

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

www.pesunites.com

UEFA CHAMPIONS LEAGUE MODUS

SPIELE GEGEN DIE BESTEN MANNSCHAFTEN EUROPAS.

OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH
MIT TRAININGS-DVD FÜR PES 2009
ZUGLEICH IM HANDEL ERHALTLICH

[illegible]

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Sie ist zurück und wieder in Topform: MI hat Lara Crofts neues Abenteuer durchgespielt.

» Das gemeine Cliffhanger-Ende von "Tomb Raider: Legend" und der im Sommer veröffentlichte Teaser-Trailer (Wieso sprengt Lara ihr eigenes Anwesen?) warfen viele Fragen auf – "Tomb

Raider: Underworld" beantwortet sie. Wir haben uns vorab die Xbox-360-Fassung vorgenommen und durchgespielt.

Zu Beginn werden die Fragen noch zahlreicher, denn im Tutorial rennt ihr durch den brennenden Wohnsitz und werdet sogar von Eurem Heller Zip beschossen – was ist denn da los? Richtig ab geht es danach auf hoher See, wo Lara auf Tauchgang geht (endlich mit Sauerstoffgerät) und sich mit einem riesigen Kraken auseinandersetzt. Weitere Abschnitte der Reise sind u.a. Thailand, Mexiko und die Arktis, für visuelle Abwechslung ist also gesorgt. Apropos Optik: Kränkelten die bisherigen Xbox-360-Teile an schwankender Bildrate und teils altbackenen Texturen, wird es dies-

mal ausgesprochen ansehnlich. Das Geschehen kommt nie ins Stottern, Lara bewegt sich so geschmeidig animiert wie noch nie und die Umgebungen stecken voller Details. Vor allem die Pflanzen und Felsen in überirdischen Abschnitten werden endlich der Next-Gen-Technik gerecht.

Nach der Unterwassereinlage zu Beginn geht es klassisch weiter: Lara springt über Abgründe, hangelt sich an Vorsprüngen entlang und klettert Wände hoch. Diesmal überwindet die Amazone u.a. schmale Schächte durch Hüpfkaskaden und greift ganz wie Assassine Altair nach Mauerrücken und kleinen Löchern, um weiterzukommen. Überhaupt haben die Designer besonderes Augenmerk auf die Kraxeien gelegt. Ballerereinlagen kommen zwar vereinzelt vor, sind dann aber meist schnell vorbei. Das schadet dem Abenteuer keineswegs – ganz im Gegenteil, denn die Kletterpassagen haben dafür an Schwierigkeit

» Die entfernte Kamera ist der Hinweis, hier gleich eine kritische Situation eintreten.



300 Das sommerdurchflutete Thailand ist der grafische Höhepunkt. Meistens seid ihr aber – der Untertitel deutet es an – unterirdisch unterwegs.

und Kniffligkeit gewonnen. Erstaunlich finden wir trotzdem, wie konsequent der Weg gegangen wird: Obermote findet ihr in "Underworld" nämlich keine. Auch Rätsel jenseits der allgegenwärtigen "Wo geht's hier weiter?"-Frage sind rar, klassische Schalter- bzw. Schiebekaufgaben haben wir gar nur einmal entdeckt. Wer hängen bleibt, kann als Hilfsmittel eine Sonarkarte und Tipps per PDA aufrufen. Allerdings sind diese teilweise so diffus, dass doch eine gute Spürnase gebraucht wird.



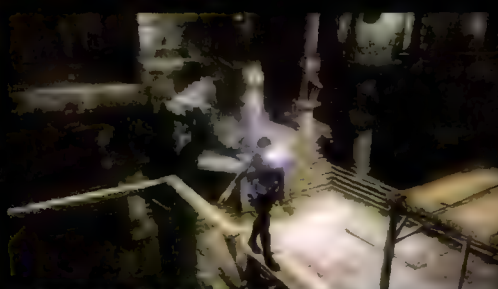
Jens Steppaert

Crystal Dynamics schafft den Hattrick: Auch das dritte "Tomb Raider" der Kalifornier erweist sich als Treffer. Lara hüpft, klettert und rennt wie in ihren besten Zeiten, das freie Kontrollsystem leistet erneut gute Dienste. Die neuen Szenarien fallen angenehm unterschiedlich aus und stecken voller knackiger Akrobatikeinlagen. Geballert wird erstaunlich wenig, was mir sehr gut gefällt – dass aber gar keine dicken Bosse auftauchen, ist verwunderlich: Das dickste Plus ist zweifellos die ansehnliche Grafik, die Lara und die schicken Naturumgebungen endlich ohne Ruckler in angemessener Next-Gen-Qualität auf dem Bildschirm bringt. Und als Sahnehäubchen gibt es nicht mal einen nervigen Cliffhanger am Ende zu verkraften. Trotz allen Lobes muss sich "Underground" hinter "Anniversary" einreihen, denn das ist länger und hatte mehr Wiederholungsreize. Wer kein ausgewiesener Laraphobiker ist, kommt nicht daran vorbei.

"Underground" ist ein Abenteuer, wie es sich Lara-Fans gewünscht haben.

Wieder dabei sind Motorradabschnitte: Was bei "Legend" eher als Störfaktor empfunden wurde, ist jetzt eine gelungene Auflockerung. Laras Bike lässt sich wesentlich besser steuern, ihr flitzt damit flott durch enge Offroad-Pfade und düstere Tunnel, ohne Euch über das Handling ärgern zu müssen. Vor allem sind diese Einlagen sinnvollerweise so kurz geraten, dass sie nicht langatmig werden.

Zur Handlung wollen wir Euch nicht allzu viel verraten. Deshalb sei nur gesagt, dass das "Anniversary"-Remake intelligent in die Story eingebunden wurde, die nordischen Mythen im Mittelpunkt



300 Ab in die Unterwelt: Ein Ausflug führt Lara auch in die Katakomben, über denen Croft Manor errichtet wurde.

stehen und am Ende kaum Fragen offen bleiben. "Underworld" hat einen Schluss, der Euch nicht hängen lässt – loblich. Vom Umfang her ist das neue Abenteuer ein Stück kürzer geraten, für das erste Durchspielen sind etwa zehn Stunden eine realistische Marke. Wer die versteckten Reliquien sucht, hat ohnehin noch länger damit zu tun, denn diesmal sind sie besonders tückisch verborgen. Und in die Katakomben, Unterwasserwelten und Dschungelruinen kehrt man auch so gerne zurück, denn "Tomb Raider: Underground" ist ein Abenteuer, wie es sich Lara-Fans gewünscht haben. us

NUR EINE VERSION

Nein, für echte Onlinespieler ereignet sich Lara auch diesmal nicht mehr – Xbox-360-Besitzer mit Internet-Anbindung können sich trotzdem freuen. Denn für sie wird es exklusiv zwei Download-Episodes mit zusammen sechs Stunden Spielänge geben. Beneath the Ashes soll bereits zu Weihnachten emailen sein und die Underworld-Handlung fortsetzen. Laras Shadow steht Anfang 2009 an und lässt Euch einen anderen Charakter als Ms. Croft spielen – ob der Name der Erweiterung als Hinweis zu verstehen ist? Was der Extraspaß kosten soll, wurde allerdings noch nicht verkündet.



300 Die Motorrad-Abschnitte spielen sich wesentlich dynamischer als bei "Legend".

System	PC, PS3, Xbox 360
Entw. oder Hersteller	Crystal Dynamics, USA
Genre	Eidos
Termin	Action-Adventure 21. November

- Schwerpunkt auf Klettern
- Wegfindung ofters arge (nimm Kniff)
- Grafik ist wirklich Next Gen würdig
- Story hat ein vernünftiges Ende

- Kamera hin und wieder zu nahe dran
- Bei einer Hand eher beliebig

FAZIT Laras Streifzüge enttäuschen nicht: Diesmal wird mehr geforscht als geballert, und das in toller Grafik – kein "Anniversary", aber fast so gut.



TOKYO GAME SHOW 2008

Seit zwölf Jahren werden auf der größten japanischen Spielemesse die heißesten Eisen fernöstlicher Entwickler präsentiert. Und diesmal?

1996 fand die Tokyo Game Show (TGS) das erste Mal statt – eine wichtige Präsentation von "Final Fantasy VII" inklusive. Über 109.000 Besucher waren Grund genug, die Messe fortan zweimal pro Jahr auszugetragen. Vor allem japanische Hersteller nutzten die Veranstaltungen, um neue Hard- und Software zu präsentieren: "Metal Gear Solid", "Dragon Quest VII", Dreamcast, PlayStation 3 und die Wii-Controller, nur eine kleine Auswahl der Sensationen, die auf den vergangenen 17 Game Shows enthüllt oder das erste Mal der Öffentlichkeit gezeigt wurden. Spätestens mit dem Auftritt von Bill Gates, anlässlich des Einmarsches der Xbox in den japanischen Markt im Herbst 2001, rückte die Messe in den Fokus westlicher Spieler, fand aber ab 2002 wieder nur einmal pro Jahr statt.

Im Vorfeld der TGS 2008 wurden bereits einige interessante Neuanmeldungen gemacht: Der Nintendo DSi, das neue PSP-Modell, "Sin and Punishment 2", "Tekken 6: Blood Rebellion" für PS3 und ein neues Projekt von Bungie. Da lagen

die Erwartungen an Japans größte Spielemesse ziemlich hoch: Gerüchte und Wünsche von Ankündigungen des "Ico"-Teams und spielbaren "Final Fantasy XIII" Demos kursierten in Foren...

Vor-Ort-Report

Vom 9. bis 12. Oktober waren außer Nintendo so gut wie alle Hersteller mit mehr oder weniger spektakulären Ständen vertreten: Microsoft, Sony, Sega, Capcom, Konami, Square Enix, Namco-Bandai, Level 5, Electronic Arts und Tecmo präsentierten ihre aktuellen Entwicklungen.

Capcom enthüllte Sakura als neuen Charakter in "Street Fighter IV" und der Koop-Modus von "Resident Evil 5" stand zum Probieren bereit. Die ungebrochene Popularität von "Monster Hunter 2nd G" war auch auf der TGS zu spüren: Bis zu vier Stunden standen angehende Wildweidmänner für eine Treibjagd in "Monster Hunter Tri" an!

Square Enix zeigte lediglich Trailer zu bereits angekündigten Titeln. Neuigkeiten zu "Final Fantasy XIII": Fehlanzeige. Fest steht nur, dass keine Plattform leer ausgeht. Square Enix veröffentlicht Software für Mobiltelefone, Handhelds und aktuelle Konsolen en masse – allen voran die "Kingdom Hearts"-Franchise.

Eng mit Square Enix arbeitete Microsoft zusammen: An einem Großteil der 140 Demo-Stationen lockten die Rollenspiele "Last Remnant" und "Infinite Undiscovery". Mehr zu Microsoft gibt es im Kasten unten.

Sega setzte "Yakuza 3" ("Ryu Ga Gotoku 3") mit eleganten Damen und dem Star-Produzenten Toshihiro Nagoshi pompös in Szene und überraschte mit "Let's Tap It" für Wii: Klopf mit den Fingern auf den mitgelieferten Karton und die Vibrationen werden von der daraufliegenden Remote in Steuersignale verarbeitet.

Den Großteil des Konami-Standes nahmen "Metal Gear Online", "Pro Evolution Soccer", "Silent Hill 5" sowie die kommenden "Castlevania" Episoden für Wii und DS ein. Ein neuer Teil für Xbox 360 und PS3 wurde als nichtssagender Trailer gezeigt.

Go East: Microsoft stiehlt Sony die (Game-)Show

Nicht Sony nutzt die heimische Messe für Neuanmeldungen – sondern der Xbox-Hersteller. In der JSA! Neben Neuauflagen wie "Ninety Nine Nights 2" und "Ninja Blade" gab es eine Reihe interessanter Ankündigungen: Am 19. November ziehen Avatare und umgekrempelte Menüs des Dashboard Updates "New Xbox Experience" auf der Konsole ein – falls Ihr eine Festplatte oder eine 256 MB Memorycard habt. Nach GTA und Final Fantasy wurde auch Tekken 6 aus den Sony-Exklusivklassen entlassen und erscheint 2009 zeitgleich auf Xbox 360 und PS3. Die Enthüllung des neuen Bungie-Titels ist wenig originell: "Halo 3 Recon" ist eine eigenständige Erweiterung des Muttertitels samt eigener Hauptfigur. So a Kampagne und neuen Multi-

player-Maps. Spannend? Bedingt. Potenzial? Massenseller? Garantiert – nur nicht in Japan.

Auf Xbox Live werden 2D-Fans mit "King of Fighters 98" und "Metal Slug 7" beglückt. R-Type Dimensions bietet die ersten beiden Teile des Kassakers wieder: "Arkano" und "Space Invaders" erhalten ein stylisches Retro-Jojoote



Face Retro Updates für Xbox Live Arcade sind eindeutig Vergangenheit. "Space Invaders Extreme" und "Arkano" wurde werden durch schicke Psychedelic Aufmachung aufgepeppt. "R-Type Dimensions" bietet Koop-Funktion, analogen und optionalen Grafik-Options



Auf den Event-Bühnen gaben sich die japanischen Entwickler-Stars die Klinke in die Hand. Jeder Hersteller lockte mit einem umfangreichen Live-Programm, bei dem die Macher ihre aktuellen Arbeiten vorstellten.

Der Sony-Stand bestach vor allem durch die stylische Kulisse. Neben "Home" und einigen onlinespezifischen Neuankündigungen (u.a. "Dress" und "Noby Noby Boy") gab es ausschließlich bekannte Titel am Stand – fast alle stammten von westlichen Entwicklern.

Fazit: Doppelt hält besser

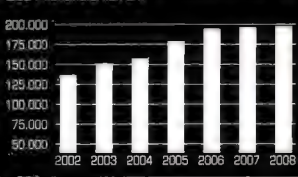
Alles in allem verlief die Messe also eher ruhig – eine Sensation fehlte ebenso wie aufregende Neuankündigungen. Die meisten Titel waren schon auf anderen Messen präsent. Das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben, wurde dadurch verstärkt, dass Multiplattform-Titel sowohl beim Hersteller, bei Sony und bei Microsoft bereitstanden. Für eine japanische Messe überraschend war auch der große Anteil an westlichen Spielen. Denn trotz diverser Allianzen mit japanischen Herstellern bestand bei Microsoft ein Großteil des Line-ups aus westlichen Titeln, ebenso bei Sony.

Vielleicht sind das alles Zeichen dafür, dass sich der japanische Markt langsam für westliche Spiele öffnet. Schwärzmalen sehen ist es um japanische Entwicklungen derzeit so schlecht

bestellt, dass den Big-Playern gar nichts anderes übrig bleibt, als "Mirror's Edge", "Fable II" und "Resistance 2" zu präsentieren. Gemessen am Andrang der Heimat-fokussierten japanischen Kunden ist der kommerzielle Erfolg eben genannter Titel in Japan aber nach wie vor fraglich – es sei denn, die japanischen Kunden schauen bald über ihren Inselrand hinaus. *JK*

Besuchierzahlen

Die diesjährige Game Show besuchten so viele Menschen wie nie zuvor. Insgesamt zählte die veranstaltende Organisation CESA 194.288 Besucher. Obwohl der japanische Spielmarkt zurzeit schrumpft, steigen die Besucherzahlen seit 2001 kontinuierlich an.



Unsere Top 5 der TGS '08

1: RESIDENT EVIL 5 (PS3, 360)

Die packende Action-Hatz gefiel uns so gut, dass wir dem Horror-Trip nach Afrika eine Titelstory gewidmet haben



2: YAKUZA 3 (PS3)

Die vierte "Yakuza"-Inkarnation wird riesig. So umfangreich, dass sie als die legitime Nachfolgerin von "Shenmue" für Erwachsene durchgeht.



3: MONSTER HUNTER TRI (Wii)

Das mit Abstand beliebteste Spiel der TGS. Die Wii-Episode wird die fantastischen Verkaufszahlen der PSP sicherlich toppen



4: STREET FIGHTER IV (PS3, 360)

Die Bonus-Charaktere machen die Konsolenversion offensichtlich auch für Arcade-verwöhnte Japaner interessant. Wir wollen noch mehr Kämpfer!



5: LET'S TAP IT (Wii)

Die innovative Klopferei/Huperei kam aus dem Nichts und fesselte dank neuartiger Nutzung der Wii-Controller: Klopfen statt Schütteln!





AMUSEMENT MACHINE SHOW 2008

Eine japanische Messe voller bunter und blinkender Arcade-Automaten:
Lest alles über die Spielhalle von morgen.

Zum 46. Mal standen Mitte September auf der AMS in Tokio aktuelle Arcade-Entwicklungen zum Antesten bereit. Vollblut-Zocker, Pärchen und Familien vermischten sich in gemeinsamer Neugier zu einer spielbegeisterten Masse.

Arcade-Potpourri bei Sega

Sega bestach durch einen riesigen Stand samt aufwändiger Automaten: Schon das Äußere der Motorrad-Raserei "Harley Davidson" war dank wuchtiger Zweirad-Nachbauten imposant. Die Hydraulik-Bikes machten es nicht leicht, sich während der Rennen im Sattel zu halten. Das Spiel selbst bot aber eher gewöhnlichen Arcade-Rennspaß inklusive einsetzbarer Items. Da machte "Hummer" schon mehr Eindruck – nicht zuletzt wegen des riesigen Automaten: Zwei Fahrer sind nötig, um die Hummer-Imitate über die Offroad-Pisten zu wuchten. Unterstützt von verschiedenen Gimmicks, müssen hier beide Spieler ins Lenkdr greifen. Auch grafisch war "Hummer" ein Hammer und stahl so der hauseigenen Konkurrenz von "Sega Rally 3" die Show: Die Arcade-Rallye bot außer verbesserter Grafik nicht viel Neues im

Vergleich zu den Vorgängern. Wie auch bei "Harley Davidson" gibt es neben der Luxus-Hydraulik-Version des Automaten ein abgespecktes Cab für knausrige Spielhallenbetreiber.

Konfrontationslastiger ging es beim Lightgun-Shooter "Rambo" zu: Allein oder zu zweit steht hier Old-School-Ballerspaß im Mittelpunkt – ein Pedal zum Ausweichen oder Ähnliches sucht ihr vergeblich. Allerdings müssen an einigen Stellen kleine Aufgaben wie das Treffen bestimmter Zielpunkte bewältigt werden. Ebenfalls geschossen haben wir bei "House of the Dead EX" – und zwar im Comic-Look. Viele verschiedene Aufgabenstellungen halten zwei Spieler bei Laune.

Selbstverständlich stand auch die neueste "Virtua Fighter"-Inkarnation "5R" zum Antesten bereit. Erweiterte Anpassungs-Möglichkeiten, zwei neue Charaktere, schneller Spielablauf und wunderschöne Grafik samt herrlicher Animationen boten exzellente Rahmenbedingungen für das offizielle Turnier auf der Messe.

Klotzen statt kleckern: Namco-Bandai

Die größten Cabinets gab es am Namco-Bandai-Stand zu bestaunen: Der Mecha-Shooter "Mobile

Suit Gundam NEXT" wird direkt aus dem riesigen Cockpit heraus gesteuert! Für den Westen relevant ist aber "Tekken 6: Bloodline Rebellion". Die überarbeitete Fassung von "Tekken 6" sieht nicht nur fantastisch aus, sondern bietet zwei zusätzliche Charaktere, neue Stages und – wie der Konkurrent "Virtua Fighter 5R" – eine stark erweiterte Charakter-Customization.

Die digitale High-End-Schießbude "Raizing Storm" durfte nur von Auserwählten begutachtet werden. Pompöse Grafik im "Gears of War"-Stil, DTS-Sound und große Plastik-MGs deuten auf viel Arcade-Spaß hin.

Der Rennspiel-Sektor wurde ebenfalls bedient: Zweirad-Freunde drehen in "Nirin" ihre Runden, während Auto-Narren in der Spielhallen-Version der Konsolenraserei "Wangan Midnight" um die Wette fahren – allerdings sehen viele Konkurrenz-Titel besser aus.

Beat'em-Up Round-Up

Capcom zeigte nur eine aktuelle Version von "Tatsunoko vs. Capcom", in dem auch Mega Man unter den spielbaren Charakteren war. Die Cel-Shading-Grafik sieht ordentlich aus, einige Hintergründe





- 1 » Das A und O der Arcade: Joysticks von Seimitsu.
- 2 » Das Logo der diesjährigen AMS.
- 3 » Die AMS füllte eine Halle des Messengeländes.
- 4 » Im niedrigen Cockpit zu "Gundam NEXT" befinden sich 3D-Lautsprecher für Surround-Sound.
- 5 » Mit 2 Spielern durch den Dschungel: "Hummer".
- 6 » "Hopping Road" samt Sprungbrett-Controllern.

- 7 » Lars und Alise erweitern den "Tekken 6"-Cast.
- 8 » Rockige Biker-Rennen: "Harley Davidson".
- 9 » Der größte Titel bei Examu: "Arcana Hearts 2".
- 10 » Neben Seimitsu präsentierte auch Sanwa das aktuelle Line-up an Buttons und Ersatzteilen.
- 11 » 2D ist noch lange nicht tot: "King of Fighters XII".
- 12 » Die Luxus-Versionen der "Harley Davidson" Cabs.

stechen positiv hervor. Die Kämpfe sind Super-Combo-lastig und die während der Matches eingespielten Anime-Cutscenes lassen auf eine jüngere Zielgruppe schließen.

Zwei Trachten Prügel konnte man sich bei Examu abholen: Gezeigt wurden "Arcana Hearts 2" und "Demon Bride". Besonderes Merkmal von "Demon Bride" sind das 'Engage'-System. Jeder Charakter ist einen Pakt mit einem Engel oder Teufel eingegangen, die in den Kämpfen zu Hilfe gerufen werden können.

Die meisten 2D-Handkanten-Fans standen sich aber bei AMS die Beine in den Bauch: Erstmals waren die kommenden Prügel-Überflieger "Blaz Blue" und "King of Fighters XII" spielbar. Beide bieten stilvolle und wunderschöne Sprite-Optik. "Blaz Blue" stellt nach der Charakter-Auswahl noch das Tutoriallayout zur Wahl – vorbei sind die Zeiten der starren Tastenbelegung in der Arcade!

"King of Fighters XII" war jedoch der König der Messe: Der Bildschirm der Charakter-Auswahl zählte 20 Slots, viele davon noch mit Fragezeichen. Veteranen wie Terry sind dabei, einige etwas verändert: So hat Ralf Jones stark zugenommen und ist dank ausufernder Proportionen kaum wiederzuerkennen. Feine Animationen, Licht-/Schatten-

spiele in den Hintergründen und riesige zoomende Sprites hinterlassen einen fantastischen Eindruck. Spielerisch bietet das 'Aisatsu'-System neue taktische Möglichkeiten: Treffen sich zwei Specials oder Schläge, prallen die beiden Kontrahenten, ohne Schaden zu nehmen, voneinander ab.

Und sonst so?

In unserem Interview (MI 11/08) sagte Makoto Osaki noch, dass sich alternative Steuerungsmöglichkeiten in der Spielhalle nur schwer durchsetzen konnten. Doch scheint Nintendo auch Einfluss auf die Spielhalle zu haben: Segas "Touch Striker" wird per Stylus auf einem Touchscreen gespielt. Für Nintendos Balance Board prädestiniert ist Taitos "Hopping Road". Der Automat bietet heranwachsenden Spielern lustige Sprungstangen-Rennen: Je schneller auf dem Board gehüpft wird, desto schneller hüpfen die Tieren auf dem Bildschirm.

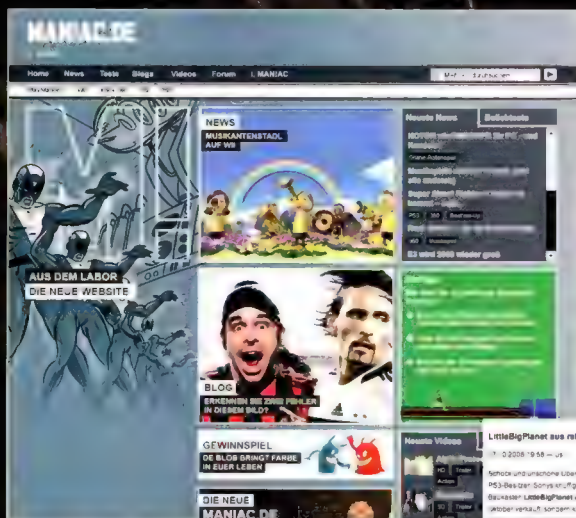
Vielleicht markieren diese Eingabemöglichkeiten gar ein Umdenken in japanischen Arcades. Ob und wann aber einer der gezeigten Automaten den Weg nach Europa findet, steht noch in den Sternen. jk



MANIAC.DE

Web schreibt man jetzt mit M!

**JETZT
ONLINE**



**GEWINNSPIELE
ANYMAN!AC
TEST-ARCHIV**

NEWS

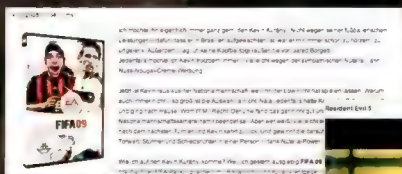
FORUM

RETRO

BLOGS

HD-VIDEOS

**AKTUELLE TESTS
MANIAC-COMMUNITY**

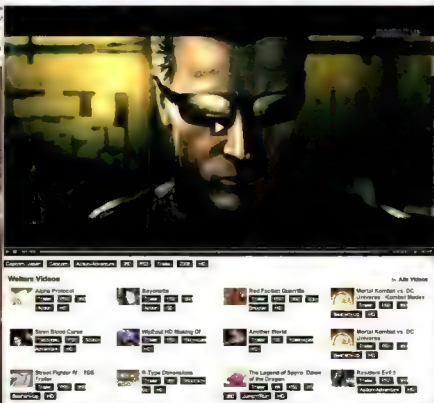


LittleBigPlanet aus religiösen Gründen verschoben

Am 1. Oktober 2008 ist das Spiel LittleBigPlanet aus religiösen Gründen verschoben worden. Das Spiel ist ein Action-Adventure-Spiel, das von Sony entwickelt wurde. Es ist ein Spiel, das für die PlayStation 3 entwickelt wurde. Es ist ein Spiel, das für die PlayStation 3 entwickelt wurde.



WetterVideo
JACOBI und SOHN
PC - und Konsolen
Oder: WetterVideo
WetterVideo ist ein Spiel, das für die PlayStation 3 entwickelt wurde. Es ist ein Spiel, das für die PlayStation 3 entwickelt wurde.



SPIELE-TEST

M!

Entwickler: **M!-Team, Deutschland**
 Hersteller: **Cybermedia Verlag GmbH**
 Termin: **letzter Freitag im Monat**
 Preis: **4,90 Euro**

Unterstützt: **bis 50.000 Leser (offline)**,
 Sprache: **deutsch, Text: deutsch**

- mindestens 116 Seiten Lesespaß
- **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen, wie mit ihnen Starke und Schwache

SPIELSPASS

Singleplayer: **10 von 10**
 Multiplayer: **9 von 10**
 Grafik: **9 von 10**
 Sound: **1 von 10**

99

FAZIT: **Das älteste MultiFormat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Texttest).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt unter die audiovisuelle Hülle auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horrorschocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnutzt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser

als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen ebenfalls in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Lade-pausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** erhält als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
 Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
 Sehr gute Spiele
 Gute Spiele
 Gut, aber mit Mängeln
 Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
 Ob/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
 Mangel überwiegen
 Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
 Katastrophale Spiele – alles darunter ist "nicht spielbar"

ACHT SPIELE-PROFIS...

...bilden die Besatzung des M!-Testlabors und veraterten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



Oliver Schüttes

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
 Spielt zurzeit: **Mirror's Edge (PS3)**
 Hört zurzeit: **Taproot – Long Way Home**
 MD-Liebling: **Probotector**



Matthias Schmid

Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports Spiele**
 Spielt zurzeit: **Mirror's Edge (PS3)**
 Hört zurzeit: **Across the Border: Best of MD-Liebling: Wonder Boy Ill: Monster...**



Ulrich Stappberger

Experte für: **Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit**
 Spielt zurzeit: **Saints Row 2 (360)**
 Hört zurzeit: **20 Fingers – Mr. Personality**
 MD-Liebling: **Flink**



Thomas Stuchlik

Experte für: **Rennspiele, Simulation, Strategie**
 Spielt zurzeit: **Wipeout HD (PS3)**
 Hört zurzeit: **Serj Tankian – Elect the...**
 MD-Liebling: **Mega Turrican**



Michael Herde

Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
 Spielt zurzeit: **Far Cry 2 (360)**
 Hört zurzeit: **Sia – Colour the Small One**
 MD-Liebling: **Rise of the Robots**



Marcus Gruner

Experte für: **Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie**
 Spielt zurzeit: **Fatal Fury Battle Ar. (PS2)**
 Hört zurzeit: **Volker Pispers**
 MD-Liebling: **Sonic 3 & Knuckles**



Max Wildgruber

Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
 Spielt zurzeit: **Star Ocean: First D. (PSP)**
 Hört zurzeit: **Arvo Pärt – Te Deum**
 MD-Liebling: **Golden Axe**



Oliver Ehrle

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele**
 Spielt zurzeit: **Samba De Amigo (Wii)**
 Hört zurzeit: **Deutschpunk**
 MD-Liebling: **Advanced Daisenryaku**

Need for Speed Undercover

PS3 360

Rennspiel



360 Ein Autofahrer sieht Orange: Die Landschaften der Tri-City-Region sind von einem immerwährenden Sonnenuntergang geprägt

Mit markigen Aussagen begleitete Electronic Arts das neue "Need for Speed": "Undercover" solle der erste Teil werden, an dem mehr als ein Jahr gearbeitet wird, das Durchlaufrhitzer-Entwicklungsmodell gehöre der Vergangenheit an. Nun ist das mittlerweile zwölfte Kapitel der Endlos-Raserei fertig und wirkt eher wie eine Rückbesinnung auf die Vergangenheit als ein Zukunftssignal.

Wobei das nicht negativ gemeint ist: Denn "Need for Speed Under-

cover" orientiert sich am drei Jahre alten Ahnen "Most Wanted" – und der gehört zu den besten Episoden. Dessen Zutaten wurden beknackt neu aufbereitet und mit einer Prise Story gewürzt. Herauskam ein Vollgasgericht, das vielleicht die Geschmäcker von Feinkost-Rasern nicht befriedigen mag, aber als sprichwörtliche Fast-Food-Konsensspeise allgemein gut ankommen durfte.

Als anonymen Undercover-Cop schleicht Ihr Euch in die Raserszene des Tri-City-Gebiets ein und sollt kri-

minelle Elemente dingfest machen. Dies dient als Aufhänger für serientypische Tätigkeiten: Tretet gegen bis zu sieben andere Piloten zu Rennen durch Stadt und Land an, kämpft alleine gegen die Uhr und ärgert die Polizei. Anfangs entkommt Ihr den normalen Streifen noch leicht durch überlegenes Tempo oder indem Ihr Objekte demoliert, um die Fahrbahn für die Verfolger zu blockieren. Später ziehen die Gesetzeshüter härtere Saiten auf: Schwere SUVs werfen Euch aus der Bahn, Helikopter haben

Euch ständig im Blick und Nagelbretter zerstören die Reifen.

Voll krass Vollgas

Zu den altbekannten Rennvarianten gesellt sich ein Neuzugang, der aus Spielen wie "Tokyo Highway Challenge" bekannt ist: Auf den Schnellstraßen müsst Ihr den Konkurrenten um 300 Meter abhängen und Euch dabei durch dichten Verkehr schlängeln. Während im normalen Spielverlauf Kollisionen selten größere Wirkung



Linch Steppberger

Vollmundige Versprechungen hin oder her, letztlich hat Black Box wieder ein "Need for Speed" aus dem Boden gestampft, wie es zu erwarten war. Also mit

GUT

schicker Inszenierung, viel Umfang, flotten Vehikeln, breit gestreuter Rennmodi-Palette – und den üblichen Rucklern. Die fallen zwar weniger dramatisch aus als nach den Previews belüchtet, doch richtig flussig läuft die Raserei gerade bei mehreren Gegnern auf dem Bildschirm nicht. Wer über diese Unzulänglichkeiten hinwegsehen kann, ist im Vorteil, denn das Drumherum stimmt: Mit der überraschend einfachen Steuerung kommt man schnell klar und die Auseinandersetzungen mit der Polizei sorgen für Nervenzettel. Für mich ist es das beste "Need for Speed" seit "Most Wanted", trotzdem bleibt erneut Luft nach oben.



PS3 Gelegentlich überraschen Euch Aufgabenwechsel! Was als Duell gegen die nette Raserin Carmen beginnt, wird zur Schutzmission – rammt die schwarzen Angreifer kaputt, bevor sie die Karre des Made:s demoliert haben



360 Steigt Euer Ruf, werden die Gesetzeshüter rabatier: Dann müsst Ihr mit Helikoptern und schweren SUV-Einheiten rechnen oder auf die besonders fiesen Nagelbretter gefasst sein



PS3 Bei Highway-Duellen setzt Euch "Undercover" automatisch die Innenansicht vor. Die ist wesentlich spektakulärer, doch schwerer zu meistern – Ihr dürft aber per Knopfdruck die Perspektive wechseln

zeigen und Schäden rein optischer Natur sind, drohen hier Crashes, die zum sofortigen Ende führen. Bei diesen Duellen fällt eine Eigenheit von "Undercover" auf: Während hier im Highway-Battle-Modus die Straßen relativ dicht befahren sind, tuckern sonst nur wenige Vehikel herum.

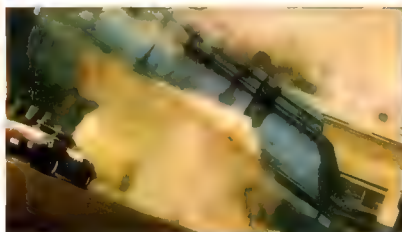
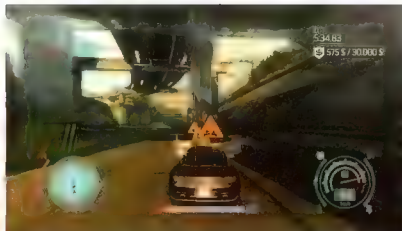
Gerade im Vergleich zum Rivalen "Midnight Club: Los Angeles" zieht die virtuelle Welt in Sachen Glaubwürdigkeit den Kürzeren: Während die "Midnight Club"-Metropole mit lebensechten Umgebungen, viel Verkehr und zahlreichen Fußgängern glänzt, bleibt das dauerhaft in kräf-

tige Abendrot-Farben getauchte Tri-City-Areal menschenleer und unnatürlich stautfrei. Das Ganze sieht schon gut aus, solange Ihr nicht auf größere Fahrzeugsammlungen stoßt. Das ist bei Rennen aber häufig der Fall – und dann tauchen die berühmten "Need for Speed"-Grafikrucker auf. Speziell bei engen Kurven und hohem Tempo führt das schon mal dazu, dass Euer Bolide unfreiwillig irgendwo reinknallt, weil Ihr kurzzeitig den Überblick verliert. Solche Extremsituationen sind zum Glück selten – davon abgesehen habt Ihr die Vehikel dank des gutmütigen Fahrverhaltens im Griff. Neigten die Autos früher zum Herumrutschen,

zeigen sie jetzt starke Bodenhaftung und lassen so rasante Lenkmanöver zu, wie man sie eher von reinen Arcade-Titeln gewohnt ist.

Rasanz ohne Brillanz?

Die gewohnte Spielmixtur funktioniert gut: Mit acht verschiedenen Renn- und Polizeijagd-Wettbewerben erarbeitet Ihr Euch Geld und Ansehen, was den Kauf besserer Autos und Fahrzeugteile ebenso ermöglicht wie den Zugang zu anfangs brachliegenden Landschaftsbereichen. An Schlüsselpunkten warten bestimmte Aufträge, die die Story vorantreiben und gelegentlich aus dem Stand-



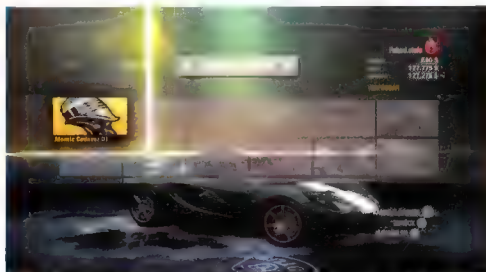
360 So entsorgt man die Cops: Speziell markierte Objekte räumen, beim Zusammenbruch zusehen, sich anschließend freuen

dard-Schema ausbrechen. Wenn Euch mitten in der Lieferung eines gestohlenen Wagens unbekannte Angreifer demolieren wollen oder Ihr Eurerseits bestimmte Zielobjekte verschrotten müsst, lockert das den gewöhnlichen Rennverlauf gelungen auf. Wäre jetzt noch die Technik auf dem aktuellen Stand, ginge "Need for Speed Underground" als neues Serien-Highlight durch – so wurde es "nur" die (erfreuliche) Rückkehr zum Niveau der "Most Wanted"-Zeit. us

FILM AB?



Haben die angeblich so aufwändigen Dreharbeiten der Videoszenen viel gebracht? Nicht wirklich, denn die Schnipsel sind spärlich gestreut und verschonen meistens undynamisches Labertaschen-Ambiente. Vermeintlich emotionale Szenen lassen eher kalt, der Kern der Story wird aber vernünftig erzählt.



360 Wie immer könnt Ihr Eure Bolden aufmetzen. Das Leistungstuning fällt diesmal schlicht aus, an der Optik darf dagegen detaillierter gefeilt werden

Entwickler: EA Black Box, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 21. November
Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 8 Spieler (online),
Sprache: einstellbar (PS3) / deutsch (360),
Text: einstellbar (PS3) / deutsch (360)

- 4 große, frei befahrbare Bereiche
- 53 Fahrzeuge
- So entsorgt man sehr ähnlich zu "Most Wanted"
- groß angelegte Fluchten vor der Polizei
- installiert 0,8 GB auf Festplatte (PS3)
- PS3 vs. 360: auf der PS3 nicht die Bildrate öfter und deutlicher an

SPIELSPASS

Spieler: 8 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

83

Fazit: Stivali in Szene gesetzte Raserei nach gelungenem "Most Wanted"-Muster, aber technisch wieder mit Mängeln.

Trauma Center: New Blood

Wii Geschicklichkeit

» Wäre Nintendo ein Notarzt, die Patienten wurden es nie in die Klinik schaffen: Denn auch das zweite "Trauma Center" für Wii wurde mit einer Schnecken-Ambulanz in die Europa-OP transportiert. Ein knappes Jahr nach den US-Chirurgen durfen heimische Skalpellschwinger



Ulrich Steppberger

Warum Nintendo auch den zweiten Teil fast ein Jahr im Archiv liegen lässt (so viele Zocker-titel hat man auch nicht mehr auf Lager), ist mir schleierhaft. Denn "New

Blood" passt so gut wie nur wenige Titel zum Wii-Kontrollschema und behebt nahezu alle Ärgernisse des spaiigen Vorgängers. Klar, die Grafik fällt weiterhin zweckmäßig aus, doch die aufgemotzten Storysequenzen sind hübsch. Dank einstellbarer Schwierigkeitsgrade bleiben Frustrationsstellen selten, die gemeinschaftlichen Eingriffe erweisen sich als rundum gelungener Zusatz. Den Originalitätsbonus des ersten Teils hat "New Blood" nicht mehr, dafür ist das Gesamtpaket besser und rund – Operation "Fortsetzung" gelungen!

ran: "New Blood" lässt die Ereignisse des ersten Teils außen vor, sämtliche Charaktere feiern ihr Seriendebut. Das bleibt nicht die einzige Neuerung: Diesmal wird das Geschehen modern im 16:9-Format dargestellt. Die sich um Leben und Tod drehenden Handlungsfolgen bekamen solide Sprachausgabe verpasst, für animierte Grafiken hat es dagegen nicht gereicht. Das bereits bekannte Operationsbesteck müsst ihr manchmal stecken lassen, wenn kurzer-

hand eine altmodische Herzmassage per Hand gefragt ist. Ansonsten steuert ihr wie gehabt, was etwa beim Skalpell-Einsatz systembedingt nicht ganz so exakt hinhaut wie bei den kleinen DS-Brüdern. Dafür ist die Instrumentwahl per Nunchuk praktisch.

Bei fast allen Eingriffen habt ihr die Wahl, mit welchem der zwei Hauptärzte ihr loslegen wollt. Alternativ verpflichtet ihr einen Kumpel als Assistenz: Schnippelt und tupft gleich-

zeitig. Das ist eine feine Beigabe und macht knifflige Eingriffe auf höheren Schwierigkeitsstufen bezwingbar, ohne gute Koordination kommt ihr aber nicht weit. Durch den Teamwork-Aspekt gewinnt "New Blood" an Pfiff, doch auch Solo-Chirurgen mangelt es nicht an Abwechslung und Herausforderungen – noch nie fesselte virtuelle Lebensrettung so an die Konsole. us



Wii Teamwork rettet Leben. Heikle Operationen wie Hauttransplantationen werden mit einem eingespielten Partner wesentlich einfacher

Entwickler	Atmos, Japan
Hersteller	Nintendo
Termin	7. November
Preis	59 Euro
Unterstützt • bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar	
<ul style="list-style-type: none"> 7 Kapitel mit mindestens 5 Operativen 2 Ärzte mit eigenen Spezialfähigkeiten jetzt mit Widescreen und Sprachausgabe Teamwork bei vielen Einsätzen möglich High-Score-Listen via Internet 	
SPIELSPASS Singleplayer 8 von 10 Multiplayer 8 von 10 Grafik 8 von 10 Sound 7 von 10 81	
FAZIT • Fesselndes Operations-Drama, bei dem die meisten Kritikpunkte des Vorgängers konsequent verbessert wurden.	

MotoGP 08

PS2 PS3 360 Rennspiel

» Alle Jahre wieder satteln Biker ihre virtuellen "MotoGP"-Motorrader und dösen durch die aktuelle Saison – erstmals auch auf der PS3. Capcoms Rennsim hat mit dem Arcade-Charakter der gleichnamigen THQ-Reihe wenig gemein. Schließlich geht es hier um professionelles Rasen in drei Rennklassen: von agilen 125ccm-Rennern über 250ccm bis zu den dicken MotoGP-Boliden. Startet dazu eine Rennkarriere, in der ihr Euch langsam hocharbeitet. Zuvor will der neue Tutorial-Modus

Tipps und Empfehlungen geben. Einsteiger sind aber wie in den Vorgängern auf sich allein gestellt. Diese sollten sich erst mal Übungsrounds auf den 18 originalgetreuen Strecken gönnen: Dieses Jahr sind auch Indianapolis und ein Nachtreffen in Qatar im Programm. Vor den Rennen schraubt ihr am Setup des Bikes, verbaut Upgrades und schlägt eine gute Startposition im Qualifying heraus. Daneben stellt ihr Euch den bereits bekannten Herausforderungen: Durchfahrt Checkpoints innerhalb der



PS3 Die Next-Gen-Versionen glänzen mit gelungener Umgebung und Schatten

Zeitvorgabe, holt einen Gegner ein oder haltet die Ideallinie möglichst exakt ein. ts



Thomas Stuchlik

So langsam bin ich der nicht endenden wöhlenden Flut jährlicher Updates überdrüssig – auch wenn Entwickler Milestone einen großen Sprung zum Vorgänger gemacht hat.

Motorradfans freuen sich über verschiedene Simulationsmodelle, Cockpitsicht und ein riesiges Fahrerfeld. Endlich fand auch der längst überfällige Karriere-Modus Einzug. Ansonsten können sich Besitzer der Vorversion den Kauf sparen. Technisch hat die PS2-Version mit groben Texturen und Grafik-Flimmern freilich das Nachsehen.

Entwickler	Milestone, Italien
Hersteller	Capcom
Termin	im Handel
Preis	39 Euro (PS2) / 60 Euro
Unterstützt • PS3 / 360: bis 12 Spieler (online), Text: einstellbar	
PS2: 1 Spieler, Sprache & Text: deutsch	
<ul style="list-style-type: none"> 3 MotoGP-Klassen bis zu 35 Fahrer auf der Strecke 3 Fahrmodi von Arcade bis Simulation 	
SPIELSPASS Singleplayer 5 von 10 Multiplayer 5 von 10 Grafik 5 von 10 Sound 4 von 10 62	
SPIELSPASS Singleplayer 6 von 10 Multiplayer 6 von 10 Grafik 7 von 10 Sound 4 von 10 65	
FAZIT • Routinierter, aber uninspirierter Rennsimulation, die sich an "MotoGP"-Fans richtet, alle anderen jedoch kalt lässt.	



PS2 Auch auf der PS2 gibt es sporadisch mieses Wetter: Auf dem nassen Asphalt enden riskante Manöver schnell mit einem Ausritt ins Kiesbett.

BROTHERS ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY



DIE ARMY NANNT ES MARKET GARDEN.
ABER WIR NANNTEN ES DEN HELL'S HIGHWAY



NEUES DECKUNGSSYSTEM UND
ZERSTÖRBARE UMGEBUNG.



KOMMANDIERE BAZOOKA-TEAMS,
MASCHINENGEWEHR-TRUPPS UND PANZER.



EINE KOMPROMISSLOSE SICHT DES KRIEGES
BASIEREND AUF EINER WAHREN GESCHICHTE.

BROTHERSINARMSGAME.COM



PLAYSTATION 3



XBOX 360



gearbox
SOFTWARE



UBISOFT

Far Cry 2

PS3 360 Ego-Shooter 11



» Habt Ihr "Beowulf" oder "Final Fantasy: Die Mächte in Dir" gesehen? Blieb nicht trotz der technischen Brillanz das dumpfe Gefühl, dass mit den imitierten Menschen etwas nicht stimmt? Dieses Empfinden bezeichnet die Robotik als "Uncanny Valley"-Effekt, und der stellt auch für die Filmindustrie ein Problem dar. Wann immer reale Menschen mit dem Computer nachgeahmt werden, tritt er auf. Ab einem bestimmten Grad an Realitätsnähe wird beim Publikum weniger die Ähnlichkeit zu echten Menschen anerkannt, vielmehr stört es sich an verbliebenen Fehlern und Ungereimtheiten. Emotionale Anteilnahme an den Akteuren wird verhindert. Bei Comic-Charakteren wie in "Toy Story" hingegen tritt das Problem paradoxerweise nicht auf. Durch das Uncanny Valley (zu Deutsch: unheimliches Tal) sind wir während der unzähligen Spielstunden häufig gefahren.

Zahlreiche Videos haben in den letzten Monaten gezeigt, wozu Ubisofts Dunia-Engine fähig ist. Die Weitsicht in der afrikanischen Savanne ist enorm, die wechselnden Wind- und Wetterverhältnisse sorgen für sensationelle Lichtspiele und Flammen verzehren Bananensträucher, Steppengras sowie Akazien gleichermaßen gierig. Für ihre technische Errungenschaft und die Liebe zum gestalterischen Detail gebührt den Programmierern von Ubisoft Montreal großes Lob. Jede Menge Ehrgeiz, Schweiß und Herzblut sind in die riesige Spielwelt geflossen. Was dem Spiel trotz größter Anstrengung jedoch fehlt, ist eine Seele.



360 Nur eine "Far Cry 2"-Version kommt weltweit auf den Markt – inklusive Blut und brennenden Gegnern: Regdoli-Effekte gibt es hingegen nur, wenn Widersacher von Druckwellen umhergeschleudert werden

Sandkasten in der Wüste

Um das zu verdeutlichen, ziehen wir "Grand Theft Auto IV" zum Vergleich heran, denn der Spielablauf in "Far Cry 2" ähnelt der Gangster-Ballade: Im Zentrum der zweigeteilten Spielwelt liegt jeweils ein Dorf, wo Ihr Aufträge der APR oder UFL annehmt. Die beiden Fraktionen bekämpfen sich nach dem Fall der Regierung und bezahlen Euch dafür, gegnerische Produktionsanlagen, Rundfunksender und Vorräte zu sabotieren oder unliebsame Rädelführer auszuschalten. Trefft Ihr andere Söldner und Widerstandskämpfer, werdet Ihr mit einem Knopfdruck beste Freunde. Fortan schlagen sie

Vorgehensweisen vor, mitunter rettet Ihr Euch aus der Bredouille.

Ballert Ihr nicht gerade missionsrelevante Gegner ab, streunt Ihr per pedes oder motorisiert durch die frei begehbare Spielwelt. Oder Ihr arbeitet für den Waffenhändler, der an mehreren Orten Filialen unterhält. Vernichtet Lieferungen der Konkurrenz und er bietet frische Waffen feil. Weitere Mordaufträge gibt es an Telefonmasten, wo Ihr Euch in die Leitungen hackt. Zu guter Letzt dealt Ihr im Auftrag des örtlichen Pfarrers mit gefälschten Papieren, um an dringend benötigte Malaria-Medikamente zu gelangen. Tut Ihr das nicht, fällt Euer Alter Ego nach ein paar Krankheitsschüben tot um.

Mbantuwe... Wer?

Zwischen "GTA IV" und "Far Cry 2" existiert jedoch ein entscheidender Unterschied. In Rockstars Epos entsteht eine emotionale Bindung zu Niko Bellic und den Nebencharakteren. Niko arbeitet im Auftrag seines Cousins, der als Mochtegegn vorge stellt wird, Muskelprotz Brucie hingegen ist ein lächerlicher Fitnessfreak. Solche Züge hauchen den Figuren Leben ein und geben dem eigenen Handeln einen Sinn.

In "Far Cry 2" heißen die Akteure zum Beispiel Addi Mbantuwe. Ein Warlord, Anfang 40, kurze Haare, legeres Hemd. Keine besonderen Merkmale, der Mann ist austausch-



360 Da gehen Sonne und Spielerherz auf: Die genialen Spiegelungen und die atmosphärische Beleuchtung machen "Far Cry 2" zum Next-Gen-Augenschmaus



Michael Herde

Regelmäßig schlendere ich ziellos durch Ubisofts Afrika, spüre versteckte Diamanten auf und bestaune feine Lichtstrahlen, die in der Dämmerung durchs Geäst

brechen. Dann aber fühle ich mich wieder abgestoßen, weil nie ein spontanes Lüftchen weht oder Auftraggeber apathisch an mir vorbeiblicken. Leider sind mir der Schakal und das Schicksal der Fraktionen egal. Man kann das zwar in üppigen Textarchiven recherchieren, aber wenn ich lesen will, nehme ich ein Buch. Die Missionen verlocken zum Experimentieren, leider scheitert Schleichen bei mir oft an der Adleraugen-KI, die mich nachts im hohen Gras kauend sofort bemerkt. Und wenn auf dem langen Weg zum Ziel der 100ste Rebellen-Jeep das Feuer eröffnet, freue ich mich auf den Sonnenanfang, denn dann lässt "Far Cry 2" wieder die Grafik-Muskeln spielen.



41. Wohin Ihr in der frei erkundbaren Welt auch geht, mit Sicherheit lauern Euch bereits Rebellen auf. Hier schützt Ihr einen Kutter vor Angriffen

bar. Die Solidarität des Spielers beruht nicht auf persönlicher Loyalität oder der politischen Sache. Solidarität gibt es in "Far Cry 2" für Diamanten. Das passt zwar zum düsteren Bürgerkrieg-Szenario, aber warum man nun Warlords, Minister oder den Polizeichef toten soll, ist egal, weil einem die Charaktere gleichgültig sind. So bleiben die zahlreichen Aufträge austauschbar und lassen sich auf die zynische Formel reduzieren: "Fahr zum Ziel und vernichte!"

Wohin jetzt?

Für solche Gedanken findet Ihr die Zeit, während Ihr am Steuer von Jeep

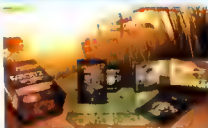
und Boot Wälder, Steppen, Berglandschaften und Wüsten erkundet. Dank der eingängigen Steuerung manövriert Ihr sie sicher über schmale Pfade und durch enge Flussadern, auf der PS3 optional via Sixaxis. Auch die "Far Cry"-typischen Gleiter findet Ihr wieder.

Straßenschilder mit Farbcodierung weisen bei Aufträgen die Richtung, das GPS zeigt den aktuellen Kartenausschnitt. Der ist aber so klein, dass Ihr lieber zur echten Karte auf dem Schoß Eures Avatars blickt. Dann seht Ihr mitunter nicht mehr, wohin Ihr fahrt, und haltet an oder rammt versehentlich einen Baum. Praktischerweise repariert Ihr Schäden von der

verbeulten Stoßstange bis zum Einschlussschloß mit dem Universalschraubenschlüssel. Nur eine Schraube im Motorraum anziehen und die Karre ist wie neu.

Auf dem Weg zum nächsten Ziel trefft Ihr regelmäßig auf Wachposten, Unterschlupfe und feindliche Stellungen. Kaum nähert Ihr Euch, werdet Ihr angegriffen. Obwohl Euch die KI-Männer sogar aus über hundert Metern Entfernung sofort als Feind identifizieren, bemerkt Ihr sie häufig erst durch das Mundungsfeuer, sogar auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Nur ein Beispiel für die extreme KI. Ein weiteres gefällig? Einerseits belauscht Ihr clevere Wortwechsel,

BOX FÜR SAMMLER



Für rund 75 Euro erscheint "Far Cry 2" auf beiden Systemen auch als Collector's Edition. Die holzerne Box enthält neben dem Spiel ein Artbook mit Impressionen aus dem virtuellen Afrika sowie eine DVD mit Making-of-Material. Zusätzlich gibt es eine Karte der 50 Quadratkilometer großen Spielwelt und ein limitiertes T-Shirt.



SUPER

Oliver Schmitz

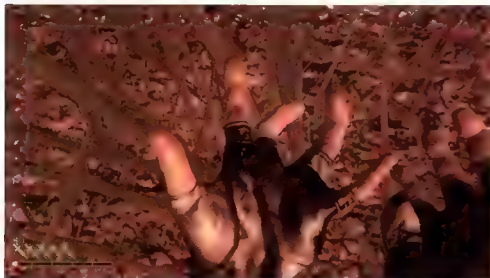
Atmosphäre. Das ist die große Stärke von "Far Cry 2". Egal, ob beim Bewundern der wunderschönen Landschaft, beim spannenden Infiltrieren eines Dorfes oder beim Lauschen der Savannen-Geräusche - das Spiel zieht Euch magisch in seinen Bann. Allerdings nur, wenn Ihr Euch dem vorgesehenen Spieltempo unterwerft: Wer das Dorf bei einem Undercover-Auftrag mit lauchender Schrotflinte betritt (weil er das so aus anderen Ego-Shootern kennt), beißt ruckzuck ins fein modellierte Gras. Bei den vielen Auseinandersetzungen mit einer Handvoll Feinden ist immer noch genug Gelegenheit, den Rambo zu mimen. Leider gestalten sich die Shootouts nicht so packend wie in "Halo 3" oder "Halo 3": Immer wieder laufen KI-Kämpfer unbeholfen vor meine Hinten oder stehen deplatziert herum - das kratzt an der Illusion einer makellosen virtuellen Welt.



360 Mit viel Liebe zum Detail haben die Entwickler zahlreiche Schauplätze gestaltet. Hoffen wir für den Rebellen, dass er nach seinem Freiflug nicht auf den rostigen Autowracks, sondern in den weichen Gummireifen landet



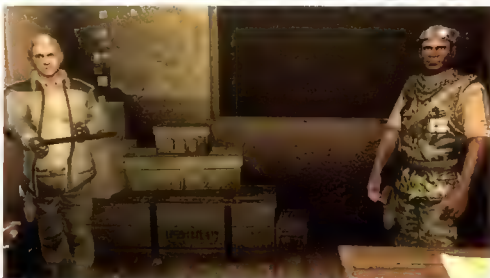
Pho Auf dem Weg zum nächsten Auftrag stoßt Ihr oft auf Jeep-P...



Pho Seid Ihr zu ädiert, renkt Ihr angeschagene Gliedmaßen ein, ehe Ihr Euch neht.



Pho die Eurem furchigen Untersatz dem einen Reparat... wichtig der Ausg...



Pho und einen weiteren Auftrag von ungelenk animierten Rebellen annehmen

die stets zur Situation passen, auch witzige Situationen lassen sich beobachten: Am Straßenrand steht ein Wachmann und raucht. Dann schnippt er die Kippe weg, kramt in der Hosentasche nach der leeren Schachtel und wirft sie – nach einem Rundumblick – über seine Schulter, ehe er weiterschlendert. Im Kontrast dazu fallen planlos herumstehende Krieger ebenso negativ auf wie ihre Kollegen mit den Adleraugen. Dass Eure Gegner grundsätzlich eine Menge Munition schlucken, verstärkt den zwiespaltigen Eindruck.

Freiheit in Afrika

Es gibt nur wenige Ego-Shooter, die so viele Spielelemente unter einen Hut packen wie "Far Cry 2": Ihr müsst Euch neue Wunden erist

verdienen, im Tausch für Diamanten erweitert Ihr Waffenfertigkeiten und richtet im Unterschlupf ein Lager ein. Schließlich verschleißten Waffen bei Gebrauch, was in unpassenden Momenten für schweißtreibende Ladehemmungen sorgt, bis die Wumme schließlich sogar auseinanderfällt. Damit Ihr nicht irgendwann unbewaffnet dasteht, platziert bis zu drei frische Bleispritzen in einem Eurer Unterschlupfe, um auch von jedem anderen darauf zuzugreifen – da werden Erinnerungen an die alten "Resident Evil"-Truhen wach.

Je nach Charakterwahl und Spielverhalten nimmt der Krieg der Fraktionen und die Jagd nach dem Waffenhandler Schakal einen anderen Verlauf. Die Idee ist sensationell, bleibt aber ebenso hinter ihren Möglichkeiten zurück wie die

Gefahrte, die letztlich nicht mehr sind als Extraleben und alternative Missionen. Immerhin lassen sich die einzelnen Aufträge verschieden angehen: Nachts ins Dorf schleichen und Wachen leise mit der Machete meucheln oder lieber tagsüber mit gezielt gelegten Buschbränden und Sprengsätzen ablenken? Vielleicht via Auto mittenrein und dann mit dem MG alles niedermachen? Die Wahl liegt immer bei Euch. Schleichen ist zwar spannender, aber auch frustrierender, da ein Tarnindex fehlt. Ein Fehler und die Strategie ist geplatzt. Dann finden sich unvorsichtige Rambos bald schwerverletzt und von Feinden umzingelt wieder. Glücklicherweise passen bis zu sechs Heilspritzen ins Gepäck. Habt Ihr zu viel Schaden genommen, müsst Ihr Euch verarzten, ehe Ihr die Injektion

setzen dürft. Dazu puhlt Ihr in klassischen Bildern Projektil und Fremdkörper aus der Wunde. Argerlich: Diese Sequenz bricht ab, sobald Ihr weitere Treffer einsteckt, was mitten im Kampf die Regel ist. Erfreulich dagegen, dass Ihr ungestört Spritzen setzen dürft.

Trotz der angeführten Mängel begeistert "Far Cry 2" insbesondere Technikfans mit nie dagewesenen Naturimpressionen und jeder Menge anspruchsvoller Action fernab von linearen Skript-Ballereien à la "Call of Duty 4". Minimales Teasing und seltene Ruckler auf beiden Systemen fallen dabei nicht ins Gewicht. Besonders in späteren Abschnitten des Spiels erfordern die KI-Krieger Eure volle Aufmerksamkeit. Mit dieser freien Welt macht Ubisoft Cryteks "Far Cry" alle Ehre! mh

MEHRSPIELER-KARTEN LEICHT GEMACHT



44 Zuerst modelliert Ihr den Untergrund, platziert dann Gegenstände und legt zuletzt Spielparameter und Tageszeit fest.

Drei der vier Mehrspieler-Modi von "Far Cry 2" entsprechen dem Genre-Standard und bieten ein simples Erfahrungspunkte-System, durch das Ihr stärkere Sekundärwaffen freischaltet. Lediglich die Aufstand-Matches regen heraus. Nur der Boss Eures Teams kann bestimmte Punkte erobern, die anderen müssen ihn beschützen – das fordert Teamspiel. Sollten die mitgelieferten 14 Karten langweilig werden, baut Ihr mit dem Karten-Editor einfach eigene. Das zugängliche

aber komplexe Werkzeug erlaubt Euch die Gestaltung des Untergrundes sowie dessen Texturierung, Bebauung und Bewuchs. Entwurf: Straßen, Siedlungen, Fels-, Fluss- oder Wüstensandschichten und legt spielbare Bereiche, Startpunkte und Umweltbedingungen fest. Bis eine Karte fertig ist, investiert Ihr schon mal mehr Zeit, als man zum Durchzucken anderer Ego-Shooter benötigt. Mit einem Ranking-System bewertet Ihr online verfügbare Eigenbau-Maps.

Entwickler: **Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **im Handel**
Preis: **85 Euro**

Unterstützt: **bis 16 Spieler (online)**,
Sprache: **einstellbar**, Text: **einstellbar**

- realistisches Licht- und Witterungssystem
- Editor für Mehrspieler-Karten
- identisch zu aus anderen Versionen
- verzerrte Handlungsfänge
- installiert 2,9 GB auf Festplatte, PS3

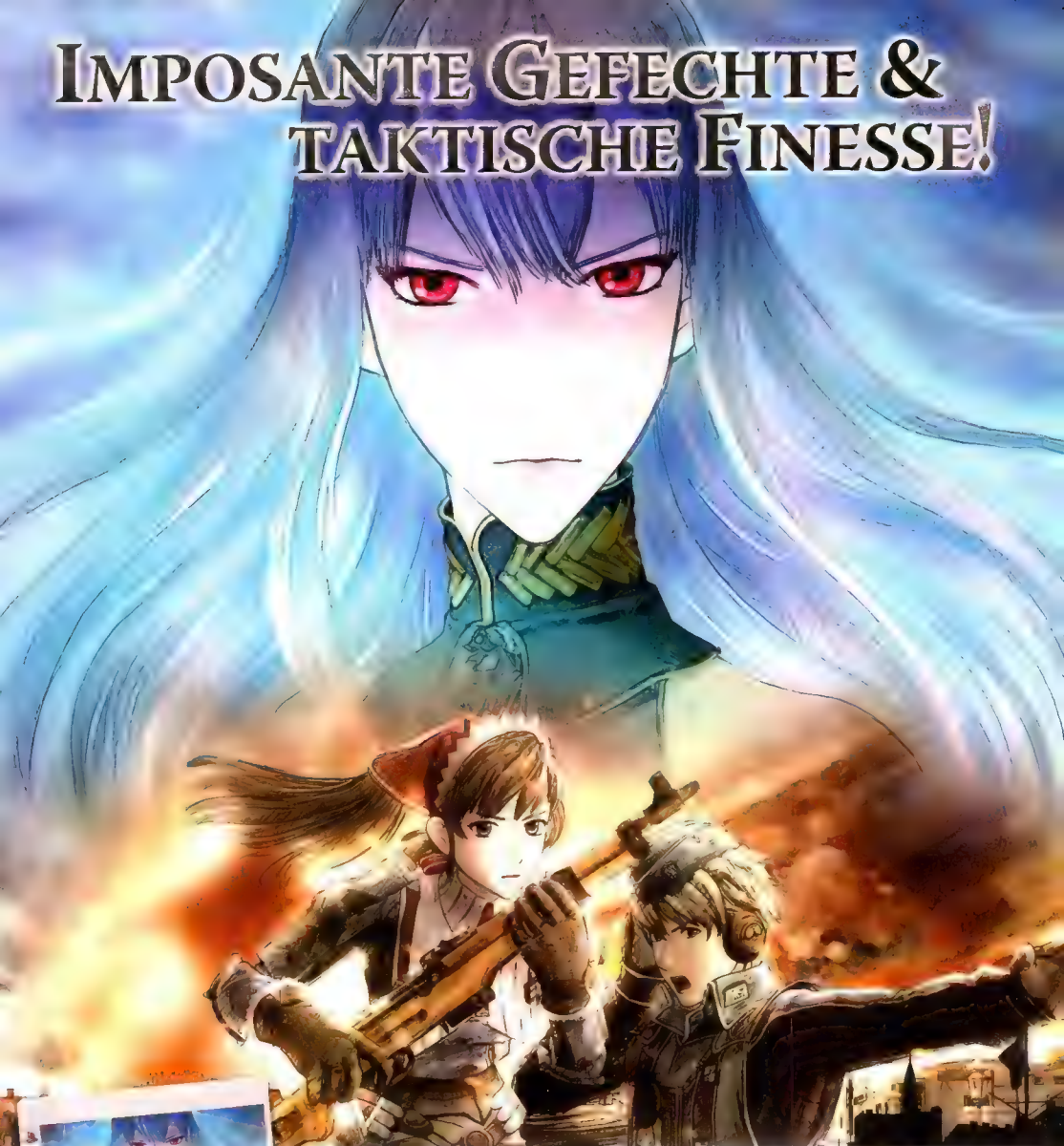
SPIELSPASS

Singelplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

86

Technisch überwältigender Ego-Shooter mit vielen spielerischen Freiheiten, aber auch einigen Mängeln im Detail.

IMPOSANTE GEFECHTE & TAKTISCHE FINESSE!



Epische Handlung & dramatische Gefechte
in faszinierender Präsentation



Rüsten Sie bis zu 50 unterschiedliche Einheiten
individuell aus und kommandieren Sie diese



PLAYSTATION 3

SEGA®
www.sega.de

© SEGA. SEGA, THE SEGA LOGO AND VALKYRIA CHRONICLES ARE REGISTERED TRADE MARKS OR TRADE MARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Mirror's Edge

PS3 360 Jump'n'Run



Stellt Euch vor, Ihr verbringt einen feucht-fröhlichen Abend in Eurer Stammdiskotheek. In den frühen Morgenstunden schlägt der Alkohol zurück und Ihr fühlt einen immer stärker werdenden Brechreiz. Panisch rennt Ihr zur Toilette, stolpert in die nächstbeste freie Kabine und übergebt Euch in die Kloschüssel. Wurdet Ihr am nächsten Tag Euren Freunden erzählen "Hey, gestern hab' ich in der Disko in die Toilette gekotzt, das sah echt genial aus"? Wohl kaum! Wenn so etwas aber in einem Videospiel passiert, finden wir's plötzlich cool – weil wir es davor in virtueller Form noch nie so intensiv erlebt haben. So geschehen in Nancos "Breakdown" für die erste Xbox: Bereits in den ersten Spielminuten verputzt Euer alter Ego einen Burger und muss sich wenig später in eine Toilettenschüssel erleichtern.

Nicht nur ich saß damals stauend vor der Glotze und dachte mir "tolle Szene", auch die Entwickler bei DICE waren mehr als beeindruckt von der Intensität des Ego-Abenteuers – schließlich nennen sie "Breakdown" neben der P5one-Huperei "Jumping Flash!" als Hauptinspirationsquelle für ihr bisher ambitioniertestes Projekt – "Mirror's Edge". Die Heldin des Spiels ist die rennende Botin Faith – ihr Job ist die eleganteste Art der Datenübermittlung seit Erfindung



PS3 Einige wenige Gegner im Spiel verstehen sich hervorragend auf den Nahkampf: Attackiert Ihr sie mit bloßen Fäusten, blocken sie spätestens beim dritten Hieb und kontern mit einem satten Schlag via Pistolenknau!

der E-Mail: Faith turnt, springt, flitzt, schlittert, kraxelt und hüpft hauptsächlich über die Hauserdächer einer totalitär regierten Großstadt, um Informationen zu transportieren – die 'Blues', so werden die Polizisten im Spiel genannt, sind ihr ärgster Feind. Doch die Hintergrundgeschichte hat Besseres mit der digitalen Schönheit vor: Gegen ihren Willen wird sie zum Staatsfeind Nummer eins – gehetzt von der ganzen Härte des Polizei-Apparates und stets auf der Suche nach Beweisen, die ihre Schwester von einem Mordverdacht freisprechen könnten.



PS Auch mit einer Finte in Händen solltet Ihr Shootouts vermeiden



Michael Herge

Beim ersten Durchlauf und speziell in der ersten Hälfte des Spiels habe ich eiliche Frustpassagen erlebt. Mit den Hässchern "GUT" im Nacken muss ich abhauen und auf Anhieb einen Ausweg finden. Das geht oft daneben und ich zerplatze auf dem Asphalt. Dank zahlreicher Checkpoints und kurzer Ladezeiten (<5 Sekunden) hält sich der Frust in Grenzen. Dennoch spiele ich "Mirror's Edge" lieber in kurzen Häppchen. Ansonsten wäre mir das zweifelsfrei ohne frische Konzept zu eintönig. Habt Ihr die recht kurze Story erst einmal erledigt, motivieren die Time Trials um so mehr

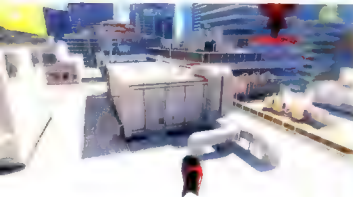
"Du bist Faith und das

...sollst du niemals vergessen." Die Entwickler setzen alles daran, dass Ihr Euch tatsächlich in die athletische Dame hineinversetzen könnt: Faith läuft langsam an, bei vollem Tempo verschwimmt der Bildschirmrand, ihre Hände pendeln links und rechts in Euer Blickfeld. Ihr hört ihren pumpenden Atem, hört ihre Schritte. Wenn Faith springt, seht Ihr das nach vorne ausgestreckte Bein, wenn sie

in die Tiefe stürzt, rudern die Arme hektisch in der Luft – auf der vergeblichen Suche nach Halt. In den geschätzten 5-10% des Spiels, in denen Faith eine Waffe trägt, gleichen sich ihre Bewegungsmöglichkeiten denen eines normalen Ego-Shooter-Protagonisten an, dann seht Ihr plötzlich, mit welcher groben Einschränkungen der Master Chief oder Gordon "Wo sind meine Hände" Freeman ihren Job verrichten. Denn Faiths Fähigkeiten gehen über die Jump'n'Run-Qualitäten anderer

hupaffiner Ego-Helden wie Turok oder Samus Aran weit hinaus Dank ihrer "Runner Vision" leuchten wichtige Level-Elemente rot auf, z.B. eine Absprungrampe, ein zum Sixaxis-Balance-Akt einladender Stahlträger oder eine rettende Fluchttur

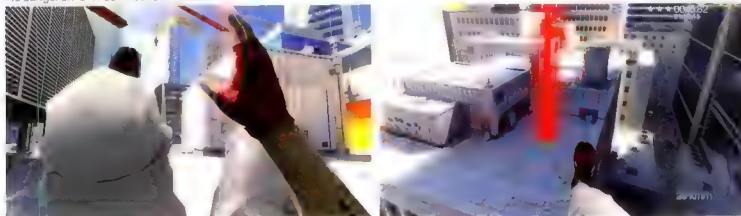
Ist keiner der roten Ankerpunkte zu sehen, hilft die Kreistaste: Das winzige Zielvisier im Zentrum Eures Blickfelds springt dann auf den Punkt des Levels, den Ihr erreichen müsst. Jetzt gilt es, Faiths turnerische Fähigkeiten einzusetzen: Wie der



PS3 Farbbrauch: "Mirror's Edge" ist mehr als nur weiß und stylisch. Auf Euren Sprints über Dächer und durch Gangelabyrinth entdeckt Ihr perfekt eingesetzte, große Farbfächer in ihrer reinsten Form. Mischton sind verpönt, satte Farben wie Neongrün, Orange, Blau oder Turkis strahlen Euch in hochauflösender Herrlichkeit an. "Mirror's Edge"



Ein Paradies für Kletterkünstler: Hopst über die parkenden Autos auf die Lüftungsschächte und fluchtest über die Heizungsrohre in den nächsten Raum.



Links: Ihr Faiths Sicht bei einer Hecontrole; rechts: die roten Lichtkegel, die ihr im 'Time Trial' abklappen müsst.

Perserprinz oder Altair aus 'Assassin's Creed' läuft Faith Wände hoch, hangelt an Vorsprüngen entlang, rutscht Rampen herab oder gleitet unter sich schließenden Türen durch. Das Kontrollschema ist einfach: 'Nach oben'-Aktionen wie Springen, eine Wand hinaufklettern und Hochziehen löst ihr via L1-Taste aus, 'Nach unten'-Manöver wie Ducken, Rutschen und Loslassen per L2-Knopf. Komplizierter ist die Kombination der beiden Tasten (u.a. beim Drehsprung), nach einiger Zeit klappt aber auch das.

Stoßt ihr auf Gegner, ist Faiths 'Reaction Time' Gold wert: Verlangsamung auf Knopfdruck die Action,

entwaffnet den Feind per Dreieck-Button und durchsiebt anschließend dessen Kollegen. Zum Glück trifft ihr fast nie auf mehr als vier Feinde auf einmal, denn das Magazin einer erbeuteten Waffe ist schnell verbraucht; dann müsst ihr die Knarren der Toten auflösen. Überdenkt den Einsatz der 'Reaction Time' gut – erst nach einigen Sprints und Sprüngen ist sie wieder einsatzbereit.

Richtig anspruchsvoll und hektisch geht es zu, wenn Geschicklichkeit und Kampf kombiniert werden: In einem architektonisch verzwickten, mehrstöckigen Gebäude vor Gegnern türmen, Absprung- bzw.

Kletterpunkte finden und mit der knappen Lebensleiste haushalten (Faith regeneriert sich selbstständig) – das treibt den Puls hoch. Bereitet euch darauf vor, solche Passagen mehrmals zu bestreiten, die ersten Versuche dienen schon mal dem bloßen Erkunden des Fluchtweges.

Abseits des Story-Modus dürft ihr in Time-Trial-Missionen einzelne Passagen und ganze Levels erneut besuchen, die Ghosts der Entwickler herausfordern oder Bestzeiten und Geister-Daten hoch- bzw. herunterladen. Freispielbare Artworks und der Soundtrack zum Anhören runden "Mirror's Edge"-Paket ab. ms



Matthias Schmid

Für mich ist "Mirror's Edge" die längst überfällige Revolution des Jump'n'Run-Genres und das bis dato schönste 3D-Spiel in einem. Und damit mein Lieblings-

spiel des Jahres. Bestes Spiel 2008 wird es aber nicht: Dazu ist der Missionaufbau zu gleichförmig, der Story-Modus zu schnell durchgespielt und die Geschichte zu banal – da hilft das schreibensche Mitwirken von Terry Pratchetts Tochter nichts. Auch das an etlichen Stellen offenbar von Entwicklersseite eingeplante Nach-dem-Weg-Suchen, Draufgehen und Noch-lunfall-Versuchen zeugt nicht gerade von modernem Spieldesign. Trotz dieser Schwächen versetzt mich "Mirror's Edge" in einen Rausch: Das Artdesign und die perfekt gesetzten Farbtupfer des perlweißen Wunderwerks sind wegweisend. In Ego-Sicht an Stahlseilen durch Hauserschluchten zu rutschen oder über Zaune zu flanken, fühlt sich genial an. Das liegt natürlich auch an den griffligen Kontrollen. Elegante Manöver gehen locker von der Hand, die Grundsteuerung aus der Ich-Perspektive muss den Vergleich mit Größen wie "Halo 3" nicht scheuen.

Entwickler: DICE, Schweden
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 13. November
Preis: 70 Euro

Unterstützt: 1 Spieler;
Sprache: englisch, Text: einstellbar

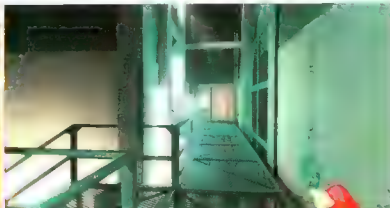
- kein Ballerspiel – Flucht ist Trumpf
- rote Leucht-Elemente weisen den Weg
- motivierender Time-Trial-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

87

Perfektes Design trifft auf innovatives Spielsystem – trotz eintöniger Missionsziele ein denkwürdiges Stück Software.



PS3 . . . ist ein dreidimensionales Kunstwerk, das trotz manch fader Textur, gelegentlichen Rucklern und Teasing einfach nur wunderschön geriet. Auf einem großen HD Fernseher kommt ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus.

MySims Kingdom

Simulation



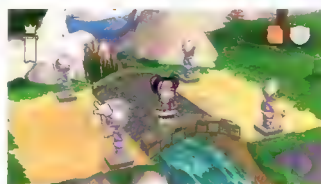
Wii Sir Vincent Skullfinder möchte sein Lager umgestaltet haben – elegant und lustig bitteschön, wie der Bedürfnisliste links zu entnehmen ist. Während sein königlicher Spiegel positioniert wird, wärmt er sich mit Lyndsay und Buddy dem Lagerfeuer



Wii Ein typischer Auftrag: König Roland wünscht eine herrschaftliche Brücke. Nach dem Bauen geht es ans



Wii Streichen. Aus strategischen Gründen wählen wir Flussstein – das kommt dem Naturbedürfnis entgegen



Wii Fertig! König Roland war übrigens so erfreut, dass wir seinen Palast im Kuchen-Sci dekorieren mussten

Zunächst ist ein grundlegendes Missverständnis aufzuklären: Die Entwickler von "MySims" möchten ihr Werk nicht als einen Vertreter der "Sims"-Reihe verstanden wissen, sondern als Auftakt einer unabhängigen Reihe. Da überrascht es kaum, dass der Spielablauf beim Nachfolger "MySims Kingdom" im Wesentlichen gleich geblieben ist.

Altes und Neues

Halt, nicht ganz: Während Ihr Euch im Auftrag von König Roland dem Wohlergehen der Bevölkerung widmet und dabei – von Insel zu Insel schippend – in bekannter Manier Bäume schüttelt, Fische fängt und die umfangreichen Wunschzettel Eurer Mit-Sims abarbeitet, schieben sich immer wieder dezent Neuerungen ins Bild. Eine Werkstatt habt Ihr nun nicht mehr. Während Ihr früher Betten, Fernseher und Whirlpools nach Bauplan zusammensetzten musset, bekommt Ihr solche Accessoires nun am Stück geliefert. Baukünste sind mittlerweile in einer

anderen Dimension gefragt: Konstruiert Brücken, erschließt unzugängliche Orte oder verlegt Strom- und Wasserleitungen. Gerade im späteren Verlauf des Spiels verschlingen größere Bauaktionen Unmengen der Grundessenz Mana, wodurch taktisches Vorgehen zwar gefordert, aber nicht vorausgesetzt wird.

Neu ist auch, dass der Fokus nicht mehr nur auf Architektur und Inneneinrichtung liegt. Suchmissionen, Zusammenführungen von Familien und die Versöhnung von

Streithähnen stehen mit auf dem Plan, wenn Ihr Eure Mit-Sims glücklich machen wollt. Eingebettet sind die meisten Aufgaben in kleine, in sich geschlossene Geschichten, die für jede Altersgruppe Unterhaltung bieten. Der naive, flapsige Zynismus, der so manchem Spielcharakter zu Eigen ist, sorgt bei Erwachsenen und Kindern gleichermaßen für Erheiterung – wenn auch aus unterschiedlichen Gründen.

Die ersten Spielstunden zeichnen sich durch starke Linearität aus;



Wii Schatzsuche vor Orna Ruthies Kekscladen: Spukkenas Einwohner mögen es duster

Julia Brauer

Humor polarisiert und entzieht sich damit ein Stück weit der sachlichen Bewertung. Durchgeknalltheit ist aber das, was die "MySims Kingdom"-Charaktere einzigartig macht: Da gibt es etwa den gruseligen Moribus, der seinen Namen einem elliatischen Rechtschreibfehler verdankt. Schon aus dem ersten Teil bekannt ist Küchenchef Gino, diesmal auf der Suche nach der perfekten Pizza. Die entscheidende Zutat glaubt er in den Gluckshufeisen gefunden zu haben, die ihm Schmied Ol' Gabby regelmäßig zu horrenden Preisen verkauft... herrlich! Aber auch die Grundzutaten stimmen: Die Wii-Steuerung funktioniert gut, nur ab und zu ist das Platzen von Gegenständen lummeig. Die Musik geht ins Ohr und wird nie nervig, die fehlende Werkstatt fällt dank der neuen Konstruktions-Herausforderungen nicht ins Gewicht.

schrittweise werdet Ihr in die liebevolle Welt der MySims eingeführt und nur selten lässt Euch das Spiel dabei allein. Später öffnet sich der Spielverlauf stetig und lässt zunehmend Freiräume. Ein "Falsch" gibt es dabei nicht – ohne Konkurrenz und Zeitdruck können auch kleine Spieler ihrem Basteltrieb freien Lauf lassen oder einfach von Insel zu Insel schippend. *jb*

Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Termin	im Handel
Preis	50 Euro
Unterstützt	• 1 Spieler,
Sprache:	• simisch, Text: • einstellbar
<ul style="list-style-type: none"> • Königreich mit 12 Inseln • die von rund 50 Sims bevölkert sind • etwa 70 Essenzen beherbergen • ... und Heimat von unzähligen Tieren • Pflanzen und zwei Robotern sind 	
SPIELSPASS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10
82	
FAZIT Herrlich naive Entwicklungssimulation mit schrägen Charakteren, wahnwitzigen Gerätschaften & einer wundervollen Philosophie.	



BIOSHOCK

Jetzt auch für **PLAYSTATION®3** erhältlich!

www.bioshockgame.com



© 2004-2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin, the 2K logo, the 2K Boston logo, 2K Australia logo, the 2K Marin logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. "Psychonauta", "PLAYSTATION", and "X-Box" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Fallout 3

360

Rollenspiel


MI!
HIT

"Nein danke, kein Dessert für mich, ich muss für eine Quest ganz dringend strahlenkrank werden." "Weiß eigentlich jemand, wie man die Power-Rüstung der stählerne Bruderschaft benutzt?" "Wie? Was? Kaffeepause? Argh! Brauche Ameisennektar. Muss Feuerameisen jagen!" Endzeitstimmung in einem Nürnberger Hotel. Aus (begründeter) Angst vor Raubkopierern verschickte Bethesda nicht wie üblich Muster von "Fallout 3", sondern lud gut 20 Redakteure zum Test-Event in die alte Kaiserstadt. Was anfangs nach Stresszocken unter Zeitdruck klang, hatte einen überraschenden Nebeneffekt: Beim verstrahlten Informationsaustausch während der hektisch hinuntergeschlungenen Mahlzeiten erzählten viele Tester von ihrer ganz persönlichen Postapokalypse. Schnell wurde klar: Sobald Eure selbst kreierte Spielfigur nach ihrer Tutorial-Jugend blinzelt aus dem Schleusentor des Bunkers 101 tritt, habt Ihr die totale Freiheit im Leben nach dem nuklearen Holocaust.

Wie es Euch gefällt

Obwohl Ihr stets ein nachvollziehbares Ziel vor Augen habt – anfangs ist dies die Suche nach Eurem aus dem Bunker geflohenen Vater –, könnt Ihr Euch auch Hals über Kopf in die prachtvoll versuchte Wüste der ehemaligen US-Hauptstadt Washington DC stürzen. Sobald Ihr in der Ego-Perspektive aus dem Bauch Eurer Mutter gekrochen seid, übernehmt Ihr die Kontrolle: Seid Ihr ein Mann oder eine Frau? Wohlgera-



360 Wenn Ihr mit dickeren Kalibern wie der Mignon loslegt, fällt Euch die statische Umgebung auf: Detonationen hinterlassen kaum Spuren in der Landschaft. Der prachtvollen Atmosphäre tut dies keinen Abbruch

ten oder schiach? Gemein oder lieb? Warum seid Ihr SPECIAL (siehe Kasten)? Spielt Ihr in der ersten oder der dritten Person? Wenn Ihr nach dem knapp 90-minütigen Bunkervorspiel die Flucht ins Odland antreten, habt Ihr Euch ziemlich sicher auf die klassische Shooter-Perspektive festgelegt. Feuergefechte und die Interaktion mit der Umgebung gehen so besser von der Hand. Trotzdem tippt Ihr gerne "LT" an, um den aktuellen Look Eures Bunkerbewohners zu prüfen. Der streift sich nämlich brav jede noch so kranke Haute Couture über, die Ihr von erlegten Bewohnern der Postapokalypse einsammelt: Menschenfressende Raider kleiden sich in bester "Mad Max"-Manier und

stehen auf Stacheln, Leder und Altmittel. Die technoiden Mitglieder der stählernen Bruderschaft stecken in feisten Power-Rüstungen und die Bewohner des Städtchens Megaton scheinen einen Altkleidercontainer mit Western-Kostümen gefunden zu haben

Gebrauchte Edeloptik

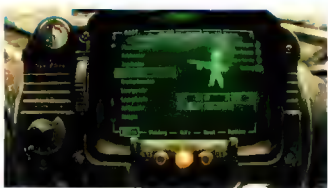
Das Sammeln und Neuerwerten von Objekten aus der Zeit vor dem Atomkrieg ist überhaupt das Konzept, welches die Welt von "Fallout 3" zum Leben erweckt: Besagtes Megaton, die erste größere Siedlung des Spiels, wurde um eine scharfe Atombombe gebaut, die manche Bewohner kultisch verehren. Der Handel in Städten und mit herumziehenden Karawanen läuft nach bester Serientradition via Kronkorken. Vorkriegsgeld ist kaum etwas wert. Auch die detailliert heruntergekommenen Gebäude kennen Amerikaner aus ihrem täglichen Leben. Autobahn-

brücken enden abrupt im Nirgendwo, das Naturkundemuseum wird von freundlichen Ghulen bewohnt und ein ausgesiedelter Flugzeugträger beherbergt eine Menschengesiedlung. Glück auf, wenn Ihr in die finsternen Tunnel des zerstörten U-Bahn-Systems hinabsteigt. Hier tummeln sich Monster aller Art und waten in absoluter Schwärze durch das radioaktiv verseuchte Grundwasser.

Über all dem Chaos thront die zerschossene Ruine des Washington Monument – sie dient einem subversiven Piratensender als Sendemast. Pikantes Detail: Heute gilt der Monolith patriotischen Amerikanern als Nationalsymbol und wird aus Angst vor Terrorangriffen angstlich in Stahlbeton gehüllt. Wunderbar satirisch wirkt deswegen das von dort ausgestrahlte Galaxy-News-Radio, welches die reaktionären Präsidentenreden und zackige Marchmusik des "Enclave"-Senders mit flapsigen Sprüchen und Jazz kontrastiert.

YOU ARE SPECIAL!

Für alte Serien-Fans ein ebenso alter Hut: Euren Charakter baut Ihr in "Fallout" mittels SPECIAL-System, wobei jeder Buchstabe für eine Eurer sieben Grundfertigkeiten wie Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer usw. steht. Mit jedem Levelanstieg gewinnt Ihr außerdem Punkte, die Ihr auf lebensnotwendige Fähigkeiten wie Hacken und Schlösser knacken (beides wird per Minispiel abgewickelt) sowie diverse Waffendisziplinen legen dürft. Weitere Fertigkeiten verbessern Eure zu Spielbeginn festgelegten Grundwerte. Extras schweißend sind nützliche Fähigkeiten, von denen Ihr pro Level eine wählen bzw. bis zu dreimal verbessern könnt. Jedes zweite Level kommt eine Handvoll weiterer Fähigkeiten hinzu und bis zum max. erreichbaren Level 20 vervollständigen so extravagante Talente wie "Sprint des Sensenmannes" das Sortiment. Serienvetypisch ist die liebevoll-witzige Visualisierung der einzelnen Extras durch das "Fallout"-Maskottchen Vaultboy.



360 Samtliche Werte & Attribute, Items und Karten verwaltet Ihr über Euren Pip-Boy 3000 am Handgelenk



360 Innerhalb eines VATS-Angriffs könnt Ihr unterschiedliche Gegner und deren Gliedmaßen anvisieren. Besonders beliebt: Köpfe (siehe oben rechts)



360 Mit etwas Glück seht ihr VATS-Aktionen aus spektakulären Perspektiven. Im Hintergrund dieses Duells wartet das windschiefe Washington Monument

Jazz & VATS

Egal, ob ihr schon früh auf die zum Hauptplot gehörende Episode um den Krieg der Radiosender stoßt oder erst einmal in diversen Nebenquests gegen Raiders, feuerspeiende Ameisen und deformierte Zentauren zu Felde zieht – Euer PIP-Boy 3000 am Handgelenk spielt unbekümmert das gewählte Radioprogramm und verleiht so selbst der wüsten Metzelei eine ironische Note. Auch hier lasst Euch 'Fallout 3' die Wahl. Wenn ihr die Berieselung ausschaltet, erklingen satt-düstere Cluster, die eher an die ersten beiden Serienteile erinnern. Qualität: v. hochwertig und

sogar in der deutschen Synchro überzeugend wirkt die Endzeit-Tonkulisse allemal.

Ebenfalls optional, jedoch gerade für Rollenspieler ohne Ego-Shooter-Erfahrung zu empfehlen, ist das 'VATS'-Kampfsystem. Obwohl ihr jede Schießerei und jeden Hieb einer Nahkampfwaffe auf Wunsch in Echtzeit ausführen könnt, tickt im Hintergrund die Rollenspielmechanik. So werden Schaden und Treffergenauigkeit auf Basis Eurer Charakterwerte und erlernten Extra-Fähigkeiten errechnet. In Standardgefechten bekommt ihr davon allerdings wenig mit. Ware da nicht die etwas umständliche Hot-Key-Belegung zum

schnellen Waffentausch, 'Fallout 3' würde sich anfühlen wie ein traditioneller Ego-Shooter.

Ein Super-GAU für Fans des alten Rundenkampfes? Mitnichten. Abhilfe schafft hier das bereits in frühen Previews demonstrierte VATS. Per 'Vault-Tec Assisted Targeting System' visiert ihr Kopf, Rumpf oder Extremitäten Eurer Gegner an, bekommt die jeweilige Trefferwahrscheinlichkeit als Prozentwert angezeigt und reihst je nach AP-Stand mehrere Angriffe aneinander. Der nun folgende, hierzulande bereinigte Gewalt-Exzess (siehe Kasten) wird genusslich in Zeitlupe zelebriert, wobei die Kameraperspektiven nicht immer glücklich

gewählt scheinen. Gerade in engen Räumen seht ihr so manches Mal faszinierende Studien von der Knie-scheibe Eures Charakters. Sind eure Aktionspunkte verbraucht, schaltet 'Fallout 3' zurück in den Echtzeit-Modus. Jetzt könnt ihr, falls möglich, den Rückzug antreten und warten, bis sich Euer AP-Balken am unteren rechten Bildschirmrand wieder aufgeladen hat, oder ihr stürzt Euch ins



Max W. Idarube

Meine Furcht, 'Fallout 3' könnte unter Belthedas Regie zu einem 'Obvious'-Abklatsch mit Gasmasken mutieren, war gottlob unbegründet. Nach

fast zehn Jahren strahlt Teil 3 den gleichen radioaktiven Zynismus aus wie die legendären Interplay-Vorgänger. Wenn die Postapokalypse außerdem so gut aussieht, muss ich mir das mit dem Atomausstieg noch einmal überlegen! Dabei verkommen die liebevoll ruinerten Wahrzeichen der US-Hauptstadt nie zur hohlen Grafik-Posse: Wenn ihr zur Spitze des durchlöchernten Washington Monument aufbricht, um dort die Antenne des letzten freien Radiosenders zu reparieren, seid ihr mittendrin in einer spielerisch packenden Politsatire. Besonders gelungen ist das an Survival-Shooter erinnernde Ressourcen-Management. Zwar motivieren auch klassisches Mutantenmetzeln und witzige Nebenquests zum Sammeln von Erfahrungspunkten. Der Kronkorkenhandel um die letzten Medikamente und Munitionsvorräte ist aber wirklich originell. Weniger gelungen finde ich das Item-Menü mit seinen Hot-Keys und die nicht optimierte Steuerung der Third-Person-Perspektive.



360 Am Landungstag eines zur Siedlung umfunktionierten Flugzeugtragers trifft ihr auf eine umherreisende Handelskarawane. Serientypisch: Die Lasttiere der Endzeit sind die an doppelköpfige Kühe erinnernden Brahmin



350 Criesstest der besonderen Art: Supermutant-Behemoth versus Mini-Atombombe Fatman. Egal, wer gewinnt: Für Zuschauer gilt jetzt 'Duck & Cover'.

Ego-Gefecht. Im Spielverlauf werdet ihr höchstwahrscheinlich auf eine Kombination aus beiden Systemen setzen.

Kreative Kernschmelze

Als am Ende des Testevents die Spielstände gelöscht wurden, hatte jeder zu wenig Zeit gehabt. Nicht um sich eine fundierte Meinung zu bilden, sondern um alles zu sehen. Selbstgebaute Waffen aus Brotzeitkisten und Kronkorken. Fahrende Händler, deren Waren und Vorrat tatsächlich versiegen können und die sich eine von Euch verkaufte Rüstung selbst anziehen. Dogmeat, der treue

Hund, der Euch bei der täglichen Suche nach knappen Ressourcen zur Seite steht. Die geniale Episode in einer schwarz-weißen Simulation des amerikanischen Kleinstadtlebens vor dem Fall der Bomben. Das Hacker-Minispiel, mit dem Ihr Zugriff auf dutzende witzige Dateien und Tagebucheinträge, z.B. über das Toilettenverhalten von Museumsmitarbeitern, erfahren könnt. Die teils schrillen Extra-Fähigkeiten von 'Ladykiller' für Extraschaden beim anderen Geschlecht bis zu 'Kannibale' zum Verspeisen von Leichen. Nicht zu vergessen das Karma-System, das Euch schon, bevor Ihr einen der zahlreichen möglichen Abspanne seht,

eine moralische Quittung für Euren Spielstil präsentiert. Kurz: 'Fallout 3' ist eine kreative Kernschmelze der Superlative und kann Euch für gut über 100 Stunden bestens unterhalten. Trotz kleinerer Mängel bei der Bedienung und Verbesserungspotenzial bei Gesichtern und der statischen Umgebung ist der Gesamteindruck atom-bombastisch. Viele kleine Geschichten fügen sich mit einer kernigen Ballerspielmechanik zu einem erfreulich erwachsenen RPG. Ein Lob gebührt Bethesda auch für die Übersetzung sämtlicher Texte und die Auswahl der deutschen Sprecher, die im Gegensatz zu 'Oblivion' kaum zu wünschen übrig lassen. mw



360 Stimmung schaffen die NPCs von 'Fallout 3' weniger mit ihren zweckmäßiger modellierten Gesichtern als durch ihre gut geschriebenen, persönlichen Geschichten, die Ihr miterleben könnt. Hier fällt der Sheriff von Megaton einem Attentat zum Opfer.

SAUBERES TÖTEN



Wer noch die Bilder der ungeschliffenen Preview-Fassung im Kopf hat, wird bei unseren Screenshots möglicherweise stutzen. Kein frisch aus getretenes Hamoglobin? Keine lustig herumfliegenden Körperteile? Haha! JSK! Um den deutschen Vertrieb von 'Fallout 3' nicht zu gefährden, legte Bethesda seinen Delinquanten der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle vor und befolgte konsequent deren Änderungswünsche. Wer sich also nicht um eine Uncut-Version bemüht, sieht adäquat sauber in Zeitlupe dahinschleudende Ragdoll-Leichen.

Entwickler: Bethesda Software, USA
Hersteller: Bethesda/Ubisoft
Termin: 30. Oktober
Preis: 70 Euro

Unterstützt » 1 Spieler (offline),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » gegenwärtige Spielwelt mit optionaler Quicktravel-Funktion
- » Ego- oder Third-Person-Perspektive
- » sinnvolles Vermischen von Hauptplot und zahlreichen Nebenquests

SPIELSPASS

Singleplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

90

FAKT: Epochales Endzeit-Rollenspiel mit zahllosen Details für wochenlanges Versinken in Postapokalypsie.

Lock's Quest: Hüter der Welt

BS Strategie

» Auch wenn der Name anderes vermuten lässt: Hinter "Lock's Quest" verbirgt sich kein Rollenspiel, sondern innovative Echtzeitstrategie. Held Lock stellt sich der Bedrohung der Uhrwerker – mechanische Wesen, die dem bösen Lord Qual unterstehen. Dazu baut Ihr Festungen, um den Ansturm abzuwehren. Ihr habt die Wahl zwischen Mauern aus Holz, Stein und Metall sowie Geschützen. Zusätzlich stellt Ihr Giftfallen, Treibsand und Antimagie-Zonen auf, um

den Feind schon vor dem Angriff zu schwächen. In der Kampfphase muss sich die Konstruktion beweisen: Aus den anliegenden Sumpfen rollen Gegnerwellen an und hauen alles kurz und klein. Wie gut, dass die aufgestellten Geschütze automatisch auf Feinde feuern. Leider sind diese auch vorrangiges Ziel der Uhrwerker. Allerdings repariert Ihr Eure Konstrukte mittels korrekten Stylus-Bewegungen auch während der Schlacht. Außerdem greift Lock

mittels Spezialattacken an. Widersteht Ihr den Angriffen bis zum Ende des Zeitlimits, geht es zurück zur Bauphase: Bessert beschädigte Elemente sowie Schwachstellen aus, um dem nächsten Ansturm von Fußsoldaten, Bogenschützen, Magiern oder Kolossen zu trotzen. Aus aufgesammelten Schrottteilen bastelt Ihr neue Geschütze oder Fallen. Zwischen den Gefechten wandert Ihr über die Oberwelt und plaudert mit zahlreichen Einheimischen. Is

MI
HIT



Thomas Stuchlik

Die Spielidee des strategischen Bauens und Kampfs ist nicht neu. Doch "Lock's Quest" spielt sich einfach gut: Die eigene Festung mit neuen Teilen immer weiter zu perfektionieren, fesselt lange ans Handheld. Im Kampf wird es trotz übersichtlicher Karte auf dem oberen Bildschirm bisweilen chaotisch – gerade wenn Ihr selbst kämpft.

SUPER

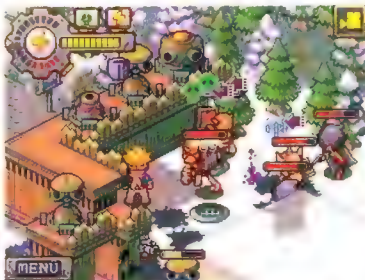
Entwickler: 5th Cell, USA
Hersteller: THQ
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler (online),
Text: deutsch

• zwei Spielphasen: Bauen und Kämpfen
• 18 Szenarien

SPIELSPASS
Singleplayer 8 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
85

FRITZ – Innovation wie charmante Aufbaustrategie mit PHF: Konstruiert Festungen, die Gegner verzweifeln lassen.



BS Zuerst baut Ihr innerhalb eines Zeitlimits Eure Befestigungsanlagen (links) – dann folgt der Angriff der Mechanoiden (rechts)

Legendary

PS3 Ego-Shooter

» Nach "Turning Point: Fall of Liberty" versucht sich Spark erneut auf dem Ego-Shooter-Genre – mit mäßigem Erfolg. Meisterdiab Charles Deckard soll die jüngst vom Meeresboden geborgene Buchse der Pandora klauen. Doch der neugierige Langfinger öffnet sie und jede Menge böser Energie und Fabelwesen kriechen hervor. Bereits im bombastischen Auftakt sorgen diese für Chaos. Menschen und Autos werden von Greifen durch die Luft geschleudert, ganze Hochhäuser dem Erdboden gleichgemacht. Vom Feuerdrachen über Werwölfe bis hin zum

riesigen Schrott-Golem verwurstet "Legendary" alles, was in der Sagenwelt Rang und Namen hat. Zusätzlich stoßt Ihr auf Soldner, die Pandoras Box für sich beanspruchen.

Neben genretypischen Waffen gibt es auch Magie: Heilt Euch mit Animus-Energie besieger Gegner oder verschießt Schockwellen, um Schwachstellen der Feinde anzugreifen. Ohne die richtige Taktik seht Ihr in der rasant-linearen Ballerei kein Land. Nach der gewaltigen Ouvertüre flacht "Legendary" ab und schickt Euch spärlich texturierte Werwölfe im Übermaß vor die Flinte. mh



Michael Herde

"Legendary" könnte so toll sein: Extremes Trash-Flair, unverbrauchte Idee, fette Gitarrenriffs und viel Krawall zu Spielbeginn machen den flotten Shooter interessant. Leider verkommt die "Serious Sam"-artige Ballerei bald zur Standardkost, die trotz der nur ordentlichen PS3-Grafik ruckelt. Toll finde ich die individuellen Schwachstellen der Gegner und fetten Bosse; die einfallslosen Levels aus dem Designer-Baukasten sind aber schwach.

"LAHM"

der verkommt die "Serious Sam"-artige Ballerei bald zur Standardkost, die trotz der nur ordentlichen PS3-Grafik ruckelt. Toll finde ich die individuellen Schwachstellen der Gegner und fetten Bosse; die einfallslosen Levels aus dem Designer-Baukasten sind aber schwach.

Entwickler: Spark Unlimited, USA
Hersteller: Atari
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 8 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

• nur eine Online-Spielvariante
• Greif, Golem, Drachen, Werwölfe & mehr
• tumthohle Bossgegner

SPIELSPASS
Singleplayer 5 von 10
Multiplayer 3 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10
52

FRITZ – Das tolle Setting punktet mit anspruchsvollen Gegnern, scheitert jedoch am lahmen Leveldesign.



PS3 Greif zu. Mit Axt und Waffen rückt Ihr mythologischen Wesen zu Leibe



Gameware

• Versandkostenfrei innerhalb Deutschland & Österreich
• Alle UNCUT-Versionen (ab 18)
• Alle Sprachversionen
• Community ohne Zensur
• 20 Jahre Erfahrung

www.gameware.at



Haze
PS3

21,20

PayPal VISA

WWE SmackDown vs. RAW 2009

PS2 PS3 360 Wii PSP DS Be.  



PS3 Im neuen Inferno Match heizt Ihr den Ring durch spektakuläre Manöver auf bis zu 300 Grad auf und drückt Euren Widersacher anschließend in die brennende Ringseile – nicht leicht auszuführen, aber eine nette Variation im Wrestling-Alltag



150 Die Eigenbau-Lady maltiriert den Undertaker und HBK lauert in der Ecke



Michael Herde

Wieder gelingt es THQ, den Sportzirkus um tolle Neuerungen zu ergänzen. Die Stadionatmosphäre zeigt sich in Bestform. Den Zuschauern, die den Namen meines Wrestlers bei gelungenen Aktionen im Chor rufen, sei Dank. Dass ich meinen angeschlagenen Ringer nun bei Bedarf heilen kann, ist praktisch. Das neue Inferno Match hingegen gefällt mir wegen des umständlichen Pinnens nicht. Der Create-a-Finisher-Modus ist ein weiterer logischer Schritt in der unüberschaubaren Editoren-Vielfalt. Ebenso das Mitschneiden eigener Videos. Fürs nächste Jahr wünsche ich mir die Möglichkeit, eigene Pappschilder zu beschriften, die die Zuschauer in die Höhe halten. Und endlich so geschmeidige Animationsübergänge wie bei "TNA IMPACT!"

SUPER

Jedes Jahr die Qual der Wahl: den neuen Wrestling-Abieger kaufen oder zur günstigen Vorjahresversion greifen? Die Entwickler packen schließlich nicht nur jedes Mal neue Elemente ins Spiel, sie entfernen oder variieren auch alte. So sind die einstellbaren Kampfstile aus dem Vorjahr verschwunden, etliche Moves der umfangreichen Angriffspalette wurden ausgetauscht und im virtuellen Kleiderschrank hangen neue Klamotten.

Dieses Jahr erwartet Fans des Showringens ein neuer Story-Modus, den man mit verschiedenen Wrestlern bestreitet, auf Wunsch sogar mit einem menschlichen Partner. Daneben macht Ihr Euren Sportler fit für die Wrestlemania und probiert Euch an allerlei Matchvarianten, Kaffigkämpfe und Hinterhofprügeleien inklusive. Zwischen zwei und sechs Kämpfer stehen zeitgleich im Ring und beharken sich mit Moves, die schwerer von der Hand gehen

als beim zugänglichen Konkurrenten "TNA IMPACT!". Dafür motiviert "WWE SmackDown vs. RAW 2009" aber länger, denn das Entdecken immer neuer Combos macht eine Menge Spaß: Schleudert den Gegner in die Ringseile, rennt ihm entgegen und setzt gleichzeitig einen schweren Wurf an. Wenn das Publikum ob solch spektakulärer Aktionen frenetisch jubelt und sich Euer Kontrahent Knöpfchen druckend erholt, fehlt nur noch eine coole Pose und Eure gefüllte Energieleiste erlaubt einen brachialen Finisher. Den dürft Ihr im neuen Editor mit bis zu zehn Aktionen selbst gestalten und Eurem Eigenbau-Wrestler beibringen. Entwerft ihn oder sie wie gehabt in zahlreichen Editoren, die vom Nasenlochwinkel bis zur Inszenierung Eures Einmarschs nahezu alles erlauben. Legt fest, welche Manöver Euer Kämpfer beherrscht und verdient Euch im Ring zusätzliche Statuspunkte. Weiteres Novum: Auf PS3 und Xbox 360 schneidet Ihr

Videos Eurer Kämpfe mit und bearbeitet sie.

Eigenheiten der Systeme

Obwohl PS3 und Xbox 360 die beste Figur machen, kann sich die PS2-Version sehen lassen: Große, detaillierte Modelle und tolle Stadionatmosphäre gibt es auch hier, das Publikum ist auf allen schwächeren Systemen jedoch recht pixelig. Die Wii-Version leidet unter ihrer eingeschränkten Move-Palette, dafür sind interaktive Einmarschsequenzen, bei denen Ihr das Publikum anfeuert oder als Undertaker lässig den Hut vom Kopf nimmt, eine witzige Idee. Hinter der hervorragenden Wurfsteuerung per zweitem Analogstick bleibt die klassische Knöpfchenkontrolle der PSP spürbar zurück. Statt Stadionakustik gibt es hier nur US-Metal-Geschrammel.

Die DS-Version enttauscht trotz prima Technik durch ungünstiges Balancing der Gegner. Mit dem Stylus zieht Ihr Kreise zum Greifen, doch ehe Ihr den nächsten Move ansetzt, legt Euch der Kontrahent flach. Dafür bewegt Ihr Euch im Gegensatz zum Vorjahr nun frei im Ring. mh



Nicht die Kurven sind hier wichtig, sondern die kleinen Symbole links oben: Mit dem Gegner im Schwitzkasten schüttelt Ihr den nächsten Move aus dem Handgelenk

Im acht von zehn Fällen gewinnt im Clinch der KI-Ringer – frustrierend

Entwickler	Yuke's, Japan
Hersteller	THQ
Termin	7. November
Preis	40 bis 70 Euro
Unterstützt	• bis 6 Spieler (online), • Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
•	• schneidet Spielformen mit und stellt • Blenden im PS3/360
•	• mehr als 60 Wrestler systemübergreifend
•	• viele Editoren und viele Varianten
•	• installiert 2 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singelplayer	8 von 10	86
Multiplayer	8 von 10	86
Grafik		
Sound		
Singelplayer		88
Multiplayer		88
Grafik		
Sound		
Singelplayer		69
Multiplayer		69
Grafik		
Sound		
Singelplayer		73
Multiplayer		73
Grafik		
Sound		
Singelplayer		48
Multiplayer		48
Grafik		
Sound		

Fazit Technisch opulentes Wrestling mit starker Lizenz, gigantischer Editorenvielfalt und gewohnt guter Spielbarkeit.

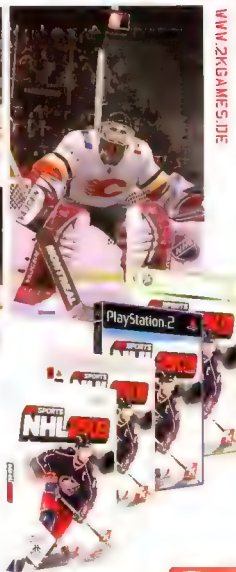


WWW.2KGAMES.DE

**TOLLE ONLINE-FEATURES,
NEUE 2K-HD-OPTIK,
STÄNDIGE SPIELER-UPDATES
U.V.M.: DAS BASKETBALL-
KOMPLETTPAKET!**



**JETZT NEU: MEHR SPASS
MIT DEINEM LIEBLINGSSPORT!**



WWW.2KGAMES.DE

**NHL 2K KEHRT ZURÜCK MIT
NEUER INTUITIVER STEUERUNG,
KRASSER ACTION, DEM NEUEN
ZAMBONI™-MINIGAME UND
UND UND...**



PLAYSTATION 3

PlayStation.2

Wii



© 2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2008 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "PLAYSTATION" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All rights reserved. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © All rights reserved. © NHLPA. NHL 2K9 is an Officially Licensed Product of the NHLPA, NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports.

MotorStorm: Pacific Rift

Rennspiel



Bei Launchtiteln ist die Spielergemeinde meist gnädig: Grafik-Bugs werden verziehen, geringer Umfang akzeptiert – aus soliden bis guten Spielen werden Must-Have-Titel. "Resistance: Fall of Man" beispielsweise war ein spielerisch einwandfreier Ego-Shooter – eigenständige Ideen oder ein wirklich herausragendes Feature besaß die Knallerei aber nicht. Auch "MotorStorm" war alles andere als perfekt. In Fernost gab es nicht mal einen Online-Modus, die Streckenauswahl war überall bescheiden, eine 'Freies Rennen'-Spielvariante wurde erst per Update nachgereicht. Trotzdem verkauften sich beide Titel wie geschnittenes Brot, wurden zu Millionensellern. Warum? Weil man auf der neuen, sundhaft teuren Konsole ja etwas zum Zocken braucht und weil echte Systemseller wie "Metal Gear Solid 4" noch kein Release-Datum hatten.

Jetzt ist die Schonfrist vorbei, die Evolution Studios müssen beweisen, dass "Pacific Rift" die Schwachstellen des Vorgängers ausmerzen und uns – 20 Monate nach dem Erstling – erneut verzaubern kann. Welche Zutaten sind dafür nötig? Klappern wir doch mal eine Rennspiel-typische Checkliste ab: Neue Autos? Ja – mit den Monster Trucks



PS3 "Mad Max – Das Rennspiel": Auf dem Rundkurs um einen Feuer-spuckenden Vulkan spürt Ihr die Naturgewalt hautnah: Euer Motor heizt sich auf, Lavastrome bergen tödliche Gefahr, die Hitze lässt Euren Blick verschwimmen

gesellt sich die achte Fahrzeugklasse zum Offroad-Trupp; die steuern sich erwartungsgemäß träge und zermalmen kleinere Konkurrenten. Auch die anderen Vehikelkategorien (z.B. Motorrad, Buggy, LKW) erhielten einen satten Schwung apokalyptischer PS-Schleudern, innerhalb einer Klasse unterscheiden sich die Boliden aber nur optisch. Erneut brettern nur Fantasie-Boliden über die staubigen

"MotorStorm"-Pisten, lizenzierte Karossen echter Hersteller sucht Ihr bitte bei "Gran Turismo".

Neue Spielmodi?

Ja – in "Pacific Rift" treten bis zu vier Pad-Piloten zu Splitscreen-Matches an und im Karriere-Modus, dem großen "MotorStorm"-Festival, lockern zwei Rennvarianten den

Offroad-Alltag auf: In der Eliminierungs-Disziplin hängt es von jeder Kurve ab, wie lange Ihr Euch im Rennen halten könnt – denn alle paar Sekunden fliegt der Letzte in die Luft. Dazu gesellen sich die simplen, aber unheimlich motivierenden Geschwindigkeits-Challenges: Rast ohne Gegner über die Piste und folgt dem Kurs, den die Leuchtfackeltore vorgeben – in Eurem Nacken tickt stets ein unnachgiebiges Zeitlimit.

Punkt 3: Spielerische Neuerungen? Nun ja, nach den vollmundigen Versprechungen der Entwickler ("neue, tödliche Angriffsmanöver", "die Natur wird Euer schlimmster Feind sein") haben wir uns mehr versprochen. Rammattacken von Monster Trucks und Lastwagen sowie Bunny Hops oder Duckmanöver von Motorrädern und Quads sind selten entscheidend – entweder denkt Ihr gar nicht dran oder verzichtet wegen der geringen Erfolgsaussichten bewusst darauf.



Jirich Steppberger

"Pacific Rift" ist in vielen Bereichen ein echter Fortschritt: größere Kurszahl, mehr grafische Abwechslung, flexiblere Wettkampfstuktur und Online-Duelle von Beginn an dabei. Das arcade-lastige Fahrverhalten überzeugt, auch wenn die schwereren Fahrzeuge beim Einlenken gerne buckig reagieren. Trotzdem fehlt mir etwas das Wow-Erlebnis, das etwa ein "Pure" besitzt: Dafür mussten die Umgebungen noch detaillierter sein und der Rennerfolg – vor allem später – weniger vom Unfallglück abhängen.



PS3 Das wendige Motorrad ist auch in Episode 2 oftmals die beste Wahl. Auch bei den Geschwindigkeitsprüfungen rasen Biker besonders flink durch die Tore



PS3 Krach, Bumm, Schepper oder wie es Creative Director Paul Hollywood so gerne ausdrückt: "Aus Lust und Laune Dinge kaputt zu machen – darum geht es doch in einem brutalen Offroad Rennspiel". Im neuen Foto Modus macht Ihr dann Bilder von Euren spektakulärsten Crashes und Explosionen



PS3 Auf der Rennstrecke ist die Hölle los: Wenige Meter nach dem Start sind die 16 Dreckschneidern noch eng beieinander und Reibereien vorprogrammiert.

Abkühlung gefällig?

Erfreulich stark ist das Element Wasser in "Pacific Rift" eingebunden: Wer zu viel Boost gibt, der explodiert – das kennen wir aus dem Vorgänger. Wenn Euer Motor jetzt wild aufheult, freut ihr Euch über jede der uppig verteilten Wasserplutzen. Rauscht durch und kühlt Euren Antrieb ab. Den Lavakursen spendierten die Entwickler zusätzliche Wasserduschen – das ist nur fair, schließlich bringt schon das bloße Vorbeifahren an einem Strom aus heißem Stein Euren Motor in den roten Bereich. Doch Vorsicht, wenn ihr mit Bike oder Quad unterwegs seid: Wer sein leichtes Vehikel in Untiefen lenkt, bußt massiv Geschwindigkeit ein. Wählt

besser die höhergelegenen Routen, dort sind Wasserlöcher selten.

Kanntet ihr im Vorgänger wegen der geringen Anzahl der Strecken selbige bald auswendig, ist bei "Pacific Rift" erst einmal Umdenken angesagt: 16 Rundkurse (in vier Element-Bereiche aufgeteilt) wollen erobert werden; im Dschungel findet ihr den Weg kaum, auf dem Vulkan stürzt ihr in die Lava und in der alten Farm auf den Zuckerrohrfeldern prescht ihr durch verlassene Tagerhallen. Nach einer Weile kommt aber doch das einzigartige "MotorStorm"-Gefühl auf: Intensive Duelle verlangen Euch alles ab und unzählige Fahrrouen auf den weitläufigen Pisten warten auf Erkundung. Wenn ihr mit explodierendem Motor brennend als Ers-

ter über die Ziellinie fliegt, ist das Glücksgefühl kaum zu toppen.

Da stört es nur wenig, dass das Erklimmen der Festival-Rangliste nicht mehr verlangt als Siege bei allen Events, die Fahrzeugauswahl eingeschränkt ist (stets stehen eine bis drei Klassen zur Verfügung) und jedes Rennen nur aus zwei Runden besteht. Technisch zieht der Titel gegen die Grafikbombe "Pure" zwar den Kürzeren, dennoch bietet "Pacific Rift" feine Hochglanz-Optik mit unzähligen Streckendetails und stabiler Bildrate – die fehlende Kantenglättung und teils üble Bodentexturen fallen aber negativ auf. Die lahmen Extras (Trailer, Renders & Konzeptzeichnungen) hatten sich die Entwickler schenken können. ms



Matthias Schmid

SUPER

Anfangs habe ich meine geliebten Sand- und Canyon-Strecken aus dem Vorgänger richtig vermisst – der unübersichtliche Dschungel und die etwas engeren Kurse

waren mir suspekt. Mit der Zeit lernte ich aber auch die neuen Strecken auswendig und damit schätzen – sofort entflammte meine erkaltete Liebe wieder. Ich kenne kein Rennspiel, das meinen Adrenalin-Spiegel derart in die Höhe schnellen lässt: Ich fluche, wenn mich die LKWs in die Zange nehmen, frohlocke während eines Riesensprunges und hüple jubelnd auf der Couch herum, wenn ich ein Rennen im zehnten Anlauf gewinne. Dennoch habe ich mir mehr Neuerungen gewünscht: Warum keine Cockpit-Perspektive, wieso keine Fahrschule oder einfallsreichen Challenges? Die poppigere Farbgebung lässt Umwelt und Bolden zwar weniger realistisch aussehen, als störend empfinde ich das aber nicht. Das Fahrverhalten ahnelt stark dem des Erstlings: Es ist nicht sonderlich realistisch, aber dennoch angenehm fordernd.



PS3 Ob ein Vierspieler-Splitscreen-Modus heutzutage noch ein tolles Feature ist, liegt ganz im Auge des Benutzers: Wer ohnehin nur online gegen menschliche Piloten antritt, pfeift drauf; wer gerne Kumpels in der Bude hat, freut sich darüber.

Entwickler: Evolution Studios, England
Hersteller: Sony
Termin: 12. November
Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 16 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- 16 Strecken in 4 Element-Bereichen
- 8 Fahrzeugklassen (neu: Monster Truck)
- Boost-Feature ist jetzt ausgereifter

SPIELSPASS

Singleplayer 9 von 10
Multiplayer 9 von 10
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

85

FAZIT: Schmutzige Rennspielgarate für Pistenraben und Vielflieger – dank größtem Umfang noch spaßiger als Teil 1.

Midnight Club: Los Angeles

PS3 360 Rennspiel 16



Während Electronic Arts "Need for Speed" im Jahrrestakt durchprugelt, geht Rockstar bei seinem zweiten Zugpfad neben "GTA" gemütlicher vor: Das letzte "Midnight Club" liegt immerhin dreieinhalb Jahre zurück. Seitdem wurde gegrubelt, was man auf der leistungsstarken HD-Hardware-Generation für die Fortsetzung denn so anstellen könnte. Das Resultat: Die Nacht wird zum Tag.

Der "Midnight Club" hat seine Öffnungszeiten verlängert, nun rast ihr rund um die Uhr. Was die Namensgebung ad absurdum führt, bringt optisch ein dickes Plus: Auch wenn nächtliche Kulissen mit Straßenbeleuchtungen und Neonzeichen Flair haben, die detaillierten Umgebungen wirken bei Tageslicht einfach schöner. Das virtuelle Los Angeles ist diesmal der alleinige Schauplatz und nahe dran an der echten Stadt. Nur das Straßennetz wurde (sinnvoll) vereinfacht und die Vielzahl der kleinen Nebengassen entsorgt – serientypische Schleichwege und Abkürzungen gibt es aber weiterhin genug zu entdecken. Die bekannten L.A.-Sehenswürdigkeiten sind alle vertreten, dazu beleben viele Fußgänger das Szenario. Dass mit der 'Rage'-Engine die gleiche Technologie zu



PS3 Seid ihr der Blechkarossen überdrüssig, gönnt Euch doch ein Motorrad. Drei Bikes gibt es zu kaufen, die besonders flott und wendig sind – bei Unfällen steigt ihr aber schneller ab und verliert damit mehr Zeit auf die Konkurrenz

Grunde liegt wie bei "GTA IV", ist unverkennbar, sie wurde allerdings aufgemotzt: Trotz mehr Vehikeln auf den Straßen bleibt die Bildrate stabil und das Tempo flott.

Beim spielerischen Konzept halten sich die Änderungen in Grenzen: Eine rudimentäre Handlung (Ostkustentyp kommt nach L.A., um sich in der dortigen Raserszene einen Na-

men zu machen) steckt die Rahmenparameter ab, dann geht es auf den Asphalt. Ihr fahrt herum und haltet nach anderen Fahrern Ausschau, die per Lichtupe zum Rennen aufgefordert werden. Die gehen mal gegen einen, mal gegen vier Konkurrenten und laufen in der Regel nach einem Grundschemata ab: Der Kurs ist nur über Checkpoints festgelegt. Wie ihr zu diesen kommt, bleibt Euch überlassen. Ortskenntnis zählt sich aus, besonders bei den Spezialwettbewerben, bei denen etwa die Anfahrtsreihenfolge egal ist oder gar nur das Ziel feststeht. Und werdet ihr

von den sehr anhänglichen Cops entdeckt, lohnt es sich, Schleichwege und Verstecke zu kennen.

Wo das Blech fliegt

Weil viel Zivilverkehr unterwegs ist, existiert ein hohes Unfallrisiko. Doch "Midnight Club: Los Angeles" hilft Euch auf die Sprünge: Crashes enden meist glimpflich (lassen Euch aber gerne entgegen der Fahrtrichtung stehen) und die Konkurrenz wurde mit einem 'Gummiband' versehen. Das ist für gewöhnlich bei Rennspielen verpönt, doch hier angenehm,



PS3 Bei dem Namen dürfen Nachtreppen natürlich nicht fehlen. Ausweichen wird durch die klar erkennbaren Scheinwerfer der Fahrzeuge sogar einfacher



360 Es gibt viel zu tun: Auf der Karte wählt ihr Euer nächstes Ziel aus, bevor die Ansicht dann im schicken Kameraflug stufenlos zur Rennperspektive wechselt

L.A. REMIX – MOBILE EXTRA-TOUR



PS3 Das mob le L.A. hat etwas blasse Farben, gibt sich sonst aber keine Blöße

Auf der PSP bekam "Midnight Club" den Untertitel "L.A. Remix" – dahinter steckt eine etwas kuriose Mischung verschiedener Serienteile. Der dritte Teil dient als Grundlage, wurde aber technisch deutlich verbessert: Flotte und detaillierte Grafik zieht das Geschehen, die ehemals endlosen Ladezeiten fallen kaum noch ins Gewicht. Das Straßennetz wiederum stammt aus Episode 2, fällt also etwas simpler aus. Das stört aber nicht, zumal PSP-exklusiv Tokio als freispieler Bonus dabei ist. Ansonsten wurden die Ideen des großen Bruders übernommen, Tag und Nachtwechsel gibt es ebenso wie die verschiedenen Rennformen. "L.A. Remix" platziert sich damit im PSP-Rasersfeld im vorderen Bereich



160 Mittag statt Mitternacht: Rockstar pleibt auf die Dunkelheitspflicht und lässt Euch auch am Tageslicht rumdösen – so kommt die Stadtkulisse besser zur Geltung

weil Ihr bei frühen Unfällen nicht sofort chancenlos seid. Verbuht Ihr Euer Vehikel dagegen im letzten Renn Drittel, ist der Sieg meist futsch. Die Konkurrenten fielen wieder stark aus, schon die mittleren Herausforderungen verlangen viel Fahr- geschick und ein leistungsfähiges Vehi- kel, um vorn dabei zu sein. Umso angenehmer wirkt sich ein Kniff der Entwickler aus: Um in L.A. vor- anzukommen, müsst Ihr Reputation sammeln – die gibt es nach jedem Rennen; egal, ob Ihr gewinnt oder verliert. Steigt Ihr im Rang, tauchen neue oder optionale Wettbewerbe ebenso auf wie verbesserte Tuning- teile und frische Autos. Der Nachteil:

Auf diese Weise braucht Ihr noch län- ger, denn schon der 'normale' Karrie- reweg zieht sich.

Vollgas fast ohne Reue

Das Fahrverhalten der Boliden ent- puppt sich als gesunde Mischung aus Realität und Arcade: Kollisionen mit Randobjekten gehen bei hohem Tempo glimpflich aus, umgefahrene Ampeln oder Strommasten bringen Euch nur leicht aus der Spur. Die Vehi- kel trumpfen mit Windschatten-Turbo oder einer Handvoll Spezialeffekte auf: Motordrosselle EMP-Pulse, Fo- kus-Zeitlupe oder 'Burnout'-mäßige kurzzeitige 'Rage'-Rempelein sind

zwar Wirklichkeitsfern, fügen sich aber nahtlos ins Geschehen ein

Alle Register zieht der Online- Modus: Bei dem könnt Ihr mit bis zu 8 Leuten (oder 16, wenn Ihr im Ausgleich auf Zivilverkehr verzichtet) freie Sightseeingtouren veranstalten, alle Renntypen fahren – wahlweise mit speziellen Mehrspieler-Extras – und Euch bei launigen 'Capture the Flag'-Varianten versuchen. Wer mit seiner aufgepimpten Karre protzen will, der hat die Möglichkeit dazu: Via 'Rate my Ride' stellt Ihr Euren blechernen Liebling zur Abstimmung, Fans Eurer Arbeit können einzelne Komponenten davon kaufen und so Geld in Euer Säckel spulen. us



SUPER

Ulrich Steppeler

Mit den vorherigen 'Midnight Clubs' wurde ich nie richtig warm, durch 'Los Angeles' drehe ich dagegen gerne meine Runden. Die Stadt kommt durch die feine

Grafik glaubhaft auf den Bildschirm, vor allem bei Tageslicht wirkt die Metropole dank der vielen Fußgänger richtig lebendig. Das Straßennetz eignet sich prima für rücksichtslose Rasereien, zumal die Checkpointfrage großzügig ausfiel. Dass zum Fortschritt nicht ausschließlich Siege nötig sind, ist ein Geniestreich und bremst den Frust – denn die Gegner der 'Pflichtrennen' haben schon früh einiges drauf und im Normalverkehr passieren nun mal recht Unfälle, die den ersten Platz kosten. Das gehört jedoch dazu und macht 'Midnight Club' zum Nervenkitzel.



360 Eine vollwertige Cockpit-Perspektive gehört inzwischen zum guten Rennspiel-Ton, deshalb lässt sich Midnight Club nicht lumpen. Aus dieser Sicht wird die Vollgasgagd durch den Zivilverkehr besonders intensiv

Entwickler: Rockstar San Diego, USA
Hersteller: Take 2
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro / 40 Euro (PSP)

Unterstützt: bis 16 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- Los Angeles mit großem Straßennetz
- 46 Autos und Motorräder
- erstmaliges Tag- und Nachtracese
- Kameraschwenk auch ohne Siege möglich
- umfangreiche Online-Optionen

SPIELSPASS

Singelplayer	85	PSS/100
Multplayer	85	
Grafik	85	
Sound	85	
Singelplayer	82	Wega
Multplayer	82	
Grafik	82	
Sound	82	

1921 Flotte Stadtraserer mit schicker Optik und jeder Menge Freiheit, die Kinner fordert und Neulinge einfach fahren lässt.

Crash: Herrscher der Mutanten



Der Handheld-Crash gibt sich traditionell: Hier wird seitlich gehüpft

Bei der Fusion von Vivendi und Activision gab es viele Opfer auf Seiten des französischen Partners, dessen Portfolio kräftig ausgedünnt wurde. Dem Kahlschlag fielen prominente Mediengroßen wie die Ghostbusters oder Rapper 50 Cent zum Opfer. Als einer der wenigen blieb dagegen die Beutelratte Crash Bandicoot übrig – was so manchen Zocker verwundern mag, denn der Ruhm früherer PSone-Glanzzeiten ist schon eine Weile verblasst.

Neu und doch gleich

Daran wird "Crash: Herrscher der Mutanten" nichts ändern: Die obligatorische Standard-Handlung (der fiese Neo Cortex will mit skurrilen Methoden die Heimat des Bandicoot-Klans übernehmen) ist ohnehin Nebensache, ansonsten greift das 'Leih Dir ein Monster'-Grundkonzept des Vorgängers. Wieder wuselt ihr durch die Gegend und trifft regelmäßig größere Viecher, die ihr übernehmen könnt. Habt ihr die Kolosse ausgeknockt, bekommt ihr sie per Knopfdruck unter Kontrolle und setzt ihre Spezialfähigkeiten zur Rätsel-



GEHT SO

Stopp! Stopp!

Quo vadis, Bandicoot? Seit seinem allerersten Auftritt ist mir der Irrwisch aus Herz gewachsen, aber der jüngste Ausflug lässt mich kalt.

Durch das ganze Mutanten-Klimbim bin ich kaum noch mit Crash alleine unterwegs, überhaupt fehlt dem Geschehen etwas der Fokus. Die Idee, verschiedene Fähigkeiten einzusetzen, ist ja okay, aber doch nicht dauernd. Und das penetrante mehrmalige Abmarschieren aller Routen langweilt, da hatte ich lieber auf die freie Welt verzichtet – das ist alles mehr Ruck statt Fortschritt gegenüber dem Vorgänger. Auch die Grafik wirkt zu nüchtern, der Charme der frühen Jahre macht sich nur gelegentlich breit, etwa bei den wunderbar schrulligen (aber wenigen) Zwischensequenzen. Schade, so bleibt nur ein solider Hüpfen übrig, der viel konnte, aber nur wenig richtig macht.



Bei der Wii-Umsetzung haben die Entwickler munter beim Genreprimus "Super Mario Galaxy" abgekupfert: Per Remote-Pointer sammelt ihr herumliegendes Mana auf, für Attacken wird geschüttelt

lösung und für bessere Attacken ein. Das reicht von wuchtigen Schlägen über telekinetische Kräfte bis hin zur Kugelfunktion, mit der ihr über gewundene Bahnen rollt. Die entscheidende Neuerung diesmal: Crash kann ein Exemplar in der Hosentasche verstauen und bei Bedarf wieder aktivieren. Darauf fußen prompt einige, meist nicht sonderlich tiefgründige Rätsel. Außerdem latscht

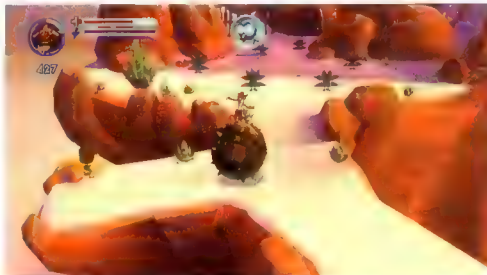
Ihr nicht mehr durch einzelne lineare Levels, sondern erkundet eine (fast) offene Welt.

Das sorgt für etwas mehr Freiheiten, ist aber der Knackpunkt: Die Entwickler hatten die glorreiche Idee, Euch für die Aufträge ständig hin und her zu schicken. Darum bringt ihr einige Abschnitte immer und immer wieder hinter Euch, was schnell monoton wird. Außerdem dürft ihr die

Kameraansicht nicht selbst drehen.

Steigt ein zweiter Spieler ins Abenteuer ein, merkt der das erst recht: Egal, ob als Maske Uka-Uka oder erstmals Schwesterchen Coco – der Perspektivenautomatik ist das schnuppe. Wer nicht in der Nähe von Crash bleibt, hat kaum Übersicht.

Während die Heimkonsolenversionen technisch und spielerisch nahe am Vorgänger bleiben, geht die DS-Umsetzung einen Schritt zurück: "Titans" erinnerte an die gute alte PSone-Zeit, "Herrscher der Mutanten" orientiert sich in Richtung 16-Bit und schickt Euch durch altbackene Seitwärts-Levels. us



Habt Ihr den Rhinoroller aufgespürt, kugelt Ihr durch die Gegend – dann zieht das sonst gemächliche Tempo mal etwas an



Telekinese für Einsteiger: Der kurios anmutende, kugelrunde Mutant schleudert Feinde mit mentaler Kraft durch die Gegend

Entwickler: Radical, Kanada
Hersteller: Activision-Blizzard
Termin im Handel: 30-50 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- durchgehende Spielwelt statt Einzellevels
- gekappte Mutanten können verwahrt werden
- erstmals Schwester Coco im Koop spielen
- DS Fassung mit 3 Minispielen

SPIELSPASS

Sing player	6 von 10
Multipayer	61
Grafik	61
Sound	59

Leidlich spaßige Hüpferei mit der Beutelratte, deren sinnvolle Neuerungen durch unnütze Macken negiert werden.

Crash Bandicoot – der Stammbaum



CRASH BANDICOOT

System: PSone

Spielspaß: ★★★★★

Los geht's: Eine australische Beutennatter so für Sony als hupelndes Konsolen-Maskottchen Mario und Sonic Konkurrenz machen



CRASH BANDICOOT 2: CORTX STRIKES BACK

System: PSone

Spielspaß: ★★★★★

Mehr Abwechslung und die Möglichkeit, Levels in nicht linearer Reihenfolge anzugehen, machen das Hupelabenteuer zugänglich und spaßiger



CRASH BANDICOOT 3: WARPED

System: PSone

Spielspaß: ★★★★★

Nach mehr Ideen, Fahrzeugen agieren und launigen Situationen. Der letzte PSone-Hupelstil ist immer noch das beste 'Crash'



CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTX

Systeme: PS2, Xbox, GC

Spielspaß: ★★★★★

Crash trennt sich von Sony und findet bei Vivendi ein neues Zuhause auf allen Konsolen – mit endlosen Ladezeiten



CRASH TWINSANITY

Systeme: PS2, Xbox

Spielspaß: ★★★★★

Gemeinsam sind sie stark: Neco Cortex feiert seinen Einstand als spielerischer Charakter, auf dem kann die Welt neu erkundet werden



CRASH OF THE TITANS

Systeme: PS2, 360, Wii, PSP, DS, GBA

Spielspaß: ★★★★★

Mit neuem Tribal-Look sollen neue Fans angelockt werden. Außerdem kann Crash jetzt Monster kurzzeitig übernehmen und kontrollieren



CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN

Systeme: PS2, 360, Wii, PSP, DS

Spielspaß: ★★★★★

Zeit für eine Pause? Dem jüngsten Ausflug fehlt es an Frische, trotz oder gerade wegen der paar neuen Ideen

PARTYSPIELE

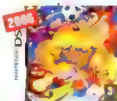


CRASH BASH

System: PSone

Spielspaß: ★★★★★

Minispiele mit den kauzigen Charakteren. Nicht alle taugen was, aber Polar Push wird zum Redaktionsliebling



CRASH BOOM BANG!

System: DS

Spielspaß: ★★★★★

Irishum Japan: Ferrost-Entwickler machen den DS-Ausflug zum heidnischen ungenierten Minispiel-Chaos

GBA-ABLEGER



CRASH BANDICOOT XS

System: GBA

Spielspaß: ★★★★★

Klassische 2D-Isomaphopere in funktionsweise und logisch. Die GBA-Teile spielen in einer anderen Dimension



CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

System: GBA

Spielspaß: ★★★★★

Kompetent und eifrig. Die einzig nachgeschriebene Fortsetzung verasst sich auf Standardzutaten



CRASH BANDICOOT FUSION

System: GBA

Spielspaß: ★★★★★

Unselbige Synergie-Effekte: 'Crash' ändert mehr. Viel des '6-Drachen-Soyto' was nur leidet gut ging

RENNSPIELE

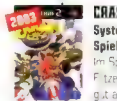


CRASH TEAM RACING

System: PSone

Spielspaß: ★★★★★

Die Crash-Erfinder Naughty Dog verabschieden sich mit einem Fun-Racer von ihrem ersten wirklich erfolgreichen Charakter



CRASH NITRO KART

Systeme: PS2, Xbox, GC, GBA, N-Gage

Spielspaß: ★★★★★

Im Spätsommer nichts Neues. Die kompetente Fittern schafft es aber, sogar auf dem N-Gage gut auszusehen



CRASH TAG TEAM RACING

Systeme: PS2, Xbox, GC, PSP

Spielspaß: ★★★★★

Wieso Eigenes erfinden, wenn abklappern auch geht. Das Team-Konzept erinnert an Mario Kart Double Dash!



CRASH BANDICOOT NITRO KART 3D

System: iPhone

Spielspaß: ★★★★★

Bringt Bewegung in die Sache. Auf dem iPhone und ganz modern durch Neigen des Geräts gelenkt



Fable II

Rollenspiel



Anno 2004 faszinierte Peter Molyneuxs "Fable" mit einem Gesinnungssystem, das Eure Handlungen in gut und böse unterteilt: Der Spieler kann sich einen Ruf als Held erarbeiten, aber auch den Fiesling mimen – Eurem Ruf entsprechend reagieren die Figuren der Abenteuerwelt ganz unterschiedlich auf den Helden. "Fable II" spielt 500 Jahre nach dem Erstling und bereichert das System um vier neue Kategorien: Gute, Grausamkeit, Reinheit und Verdorbenheit. Dadurch gestalten sich Eure Entscheidungen wesentlich komplexer, der Held gerät regelmäßig in moralische Zwickmühlen – soll er einen Dieb fangen, wenn dieser doch nur seinen Hunger stillen will? Befreit ihr Sklaven, auch wenn das den Besitzer ruiniert? Die Antworten überlassen wir Euch. Findet selbst heraus, welches Verhalten am besten zu Euch passt.

Aber mal ganz von vorn: Wie der Erstling beginnt "Fable 2" mit dramatischen Ereignissen in der Jugend



Oliver Ehrie

In "Fable 2" werden die aufwändige Präsentation und die detailverliebte Grafik beinahe zur Nebensache. Die schier grenzenlose Entscheidungsfreiheit

SUPER

macht das Abenteuer richtig spannend. Denn Ihr müsst schon Disziplin halten, um den Helden zu prägen: Bei zahllosen Situationen habe ich mir vorgenommen, ein zweites Abenteuer zu beginnen und alternative Taktiken auszuprobieren – und das schon in den ersten Spielstunden! Klar geht die Ehre vor, aber ich möchte auch mal ein richtiges Schwein sein und trotzdem das Finale erreichen – eine enorme Verlockung. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Charakterorganisation per Menübaum, hier geht schon mal der Überblick floten: Items und Talente sind auf zahlreiche Untermenüs verteilt – das sorgt gelegentlich für Verwirrung, ärgerliche Fehlkaufe sind die Folge



360 Die Zauber sind besonders wichtig, wenn Ihr mehreren Feinden gegenübersteht: Mit dem Megabitz löst Ihr die nahenden Monster, damit Ihr in aller Ruhe zuschlagen könnt – auf zwischendie Feinde, um möglichst viele zu erwischen

des Protagonisten; dessen Freundin wird von Lord Lucien niedergeschossen. Dieser plant, die Welt Albion mit den Mächten eines antiken Turms zu unterjochen und benötigt dazu drei prophezeite Schlüsselfiguren. Zum Glück kommt Lucien seinem Ziel nur langsam näher – zehn Jahre später ist Eure Figur zu einem stattlichen Jüngling herangewachsen und sinnt nach Rache. Ihr durchwandert die vielen Abschnitte der jetzt zehnmals größeren Abenteuerwelt, erplaudert Missionen und deckt nach und nach alle Facetten von Luciens teuflischem Plan auf. Dabei wirkt sich jede Handlung auf Persönlichkeit und Aussehen des Helden aus: Harte Kämpfe hinterlassen Narben, ein finsternes Gemüt lässt ihn immer buckeliger gehen; wer den Schwertkampf bevorzugt, baut Muskeln auf. Natürlich dürft Ihr den Helden nach Belieben einkleiden, ausrüsten oder mit Tattoos und Kostbarkeiten schmücken.

Die vielen Keilereien gegen Monster und Räuber spielt Ihr in Echtzeit:



360 Wer die drei legendären Helden finden will, muss einige Prüfungen bestehen – macht Ihr Euch unterwegs Freunde – habt Ihr es hinterher oftmals leichter

Das neue Kampfsystem belegt jeweils eine Taste mit Schießkolben, Magie und Hieb- oder Stichwaffe. Deren Handhabung und Wirkungsweise erweitert Ihr mit farbigen Erfahrungspunkten, die Ihr von besiegten Geschöpfen übernehmt: Ihr lernt Ausweichmanöver, Superattacken und gewaltige Zaubersprüche, die ganze Monsterhorden in die Flucht schlagen. Dabei könnt Ihr gu-

ten Gewissens Experimente wagen, weil man Talente auch abgeben und die zurückgewonnene Erfahrung in andere Eigenschaften investieren kann. Stets an Eurer Seite sprintet der Hund, der den traditionellen Radar ersetzt: Er wittert Feinde, beginnt in der Nähe von Schatzkisten zu klaffen und kann sogar vergrabene Items erschnüppern – zückt die Schaufel und buddelt sie aus.



360 Je nach Kampfsituation nutzt Euer Held verschiedene Manöver. Ihr schnubst Feinde in Abgründe, tretet am Boden nach und vernichtet sie mit dem Todesstoß



360 Diese Verbündete führt den Helden zu den Eckpfeilern der Handlung und erklärt – ergänzend zu den ausblendenen Steuerungstips – elementare Spiel-Elemente



360 In wenigen Minuten öffnen die Geschäfte. Wechselnde Tageszeiten und Wetterbedingungen schaffen eine lebendige Abenteuerwelt, in der niemals Ruhe einkehrt.

Prägt Albion

Wer sich ausschließlich dem Abklappern der Hauptgeschichte verschreibt, der spielt "Fable II" in etwa zwölf Stunden durch: Richtig interessant wird das Spiel jedoch erst, wenn Ihr die zahllosen Nebenquests entdeckt und mit den Verhaltensvarianten experimentiert.

Außerdem solltet Ihr Euch für die Pflege Eurer Beziehungen Zeit nehmen: Je intensiver Ihr Euch etwa um Euer Flontaxi kümmert (etwa mit Leckerlis und Streicheleinheiten), desto treuer wird es Euch zur Seite stehen. Ähnlich verhält es sich mit den vielen Bewohnern von Albion, die Euch je nach Gesinnung verschie-

dene Aufgaben zutrauen – da müsst Ihr Euch schon mal einschleimen, Eindruck schinden oder Schrecken verbreiten, damit sie Euch weiterhelfen. Mit dem entsprechenden Kleingeld könnt Ihr Häuser und Geschäfte erwerben, um Euch ein regelmäßiges Einkommen zu verschaffen – dann ist sicher auch die holde Maid nicht weit, die den Helden umgarnit; mitunter müsst Ihr die Dame Eurer Wahl aber auch mit erbeuteten Schmuckstücken bei Laune halten. Oder spielt Ihr lieber den Verbrecherfürsten? Dann plündert die Behausungen der Einwohner, die ergreifen bald bei Eurem bloßen Anblick schreiend die Flucht – viele Bürger schlattern schon, wenn Ihr nur die Waffe zieht. Die zahllosen

Möglichkeiten und effektvollen Reaktionen der KI-Gemeinde stacheln Eure Experimentierfreude regelrecht an: Zum Glück könnt Ihr dank Questmenü die Handlung auch nach längeren Ausschweifungen ohne lästige Sucherei fortsetzen.

Während des laufenden Abenteuers wechselt Ihr zudem jederzeit in den Koop-Modus (das klappt lokal und via Xbox Live), um den zweiten Spieler als Hilfsarbeiter anzuheuern: Dieser assistiert Euch mit variabel einstellbarer Handlungsfreiheit und kassiert dafür einen Teil der Beute und Erfahrung – diverse Sicherheitsoptionen garantieren, dass der Handlanger stets in Eurer Sinne agiert. *oe*



360 Eure Zaubersprüche besitzen individuelle Wirkung und können auf zwei Arten beschworen werden: Ihr dürft kurze Angriffe starten oder die Macht der Magie durch Gedrückt-Halten der Taste zu mächtigen Infernos konzentrieren

NEBENWERDIENST



Moneten verdient Ihr nicht nur mit Berufen und Eroberungen. "Fable 2"-Fans können auch im Spielcasino zocken. Dazu installiert Ihr die "Fable II Pub Games" von Xbox-Live auf Eurer Festplatte (für 800 Microsoft-Punkte) und wettet am virtuellen Spieltisch. Wer sich mit den drei Glücksspielvarianten intensiv beschäftigt, kann für das Abenteuer 15 exklusive Items freischalten. Dazu müsst Ihr die Turniere gewinnen und entsprechende Siegerquoten aufweisen. Wir wünschen Euch viel Glück!

Entwickler: **Lionhead Studios, England**

Hersteller: **Microsoft**

Termin: **im Handel**

Preis: **65 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler (online und lokal)**

Sprache: **deutsch, Text: deutsch**

- prächtige Abenteuerwelt, die individuell auf Eure Gesinnung reagiert
- vielfältig entwickelbarer Held
- erfüllt Freude als Handlanger herbe
- aufwändig synchronisierte Story

SPIELSPASS

Singlesplayer	9 von 10
Multisplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

88

FAZIT • Größer und komplexer: Fabel-abenteuer für Experimentierfreudige, das Ihr maßgeblich mitgestalten dürft.

Valkyria Chronicles

PS3 Echtzeit-Strategie



Strategisch etwas gewohnungsbedürftig. Gesteuert und gezielt wird in Echtzeit, die tatsächlichen Schüsse feuert Eure Figur dann auf Kommando eigenständig ab

Der außergewöhnliche Strategietitel "Valkyria Chronicles" spielt in einem alternativen Europa um 1930: Die Truppen des östlichen Imperiums treffen auf die atlantische Föderation, Schauplatz der Kämpfe ist das Land Gallia. Dieses Fleckchen Erde gleicht optisch Holland, dort schließt Ihr Euch dem Widerstand an und führt Truppen in die Schlacht. Zunächst kommandiert Ihr nur einzelne Wachsoldaten, später auch mächtige Panzer und

allerlei Spezialeinheiten wie Scharfschützen. In den 23 Story-Missionen stoßen insgesamt 50 Figuren mit individuellen Talenten zu Eurer Truppe, die sich allesamt nach Belieben ausrüsten lassen. Außerdem gibt es einen Schirmmützelmodus, in dem Ihr weitere Schlachten in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen dürft. Fans imposanter Optiken erfreuen sich an der als Bilderbuch inszenierten Handlung und der ungewöhnlichen Cel-Shading-Grafik im malerischen Wasserfarbstil.



PS3 Auf der taktischen Karte wählt Ihr die Einheit, die Ihr als Nächstes lenken wollt



Oliver Ehrle

Die vielen Echtzeitelemente bringen reichlich Schlachtfeldatmosphäre in die Gefechte: Endlich mal ein Strategiespiel, bei dem Euch wirklich die Kugeln um die Ohren zischen! Trotzdem bleibt das Kampfgeschehen unblutig; es hat mit Piff-Paff-Einblendungen den Charakter eines Mangas. Mit nur 23 Missionen ist das Abenteuer allerdings knapp bemessen, auch wenn die einzelnen Einsätze schon mal umfänglicher ausfallen. Dann kann man nur noch mit dem Schwierigkeitsgrad der Schirmmützel spielen, mit einem Mehrspieler-Modus oder Karten-Editor hätte Sega mehr aus dem Konzept rausholen können. Ansonsten ist "Valkyria Chronicles" stimmig, zumal die Bilderbuchhandlung die Geschichte effektiv in Szene setzt und alle Elemente des Strategiesystems anschaulich erklärt werden – so macht Stürmen Spaß!

Feuer und Flamme?

Ebenso ungewöhnlich wie die Aufmachung ist der Ablauf der Gefechte: Ihr überblickt das Terrain auf der taktischen Karte und rückt mit den Einheiten rundenweise vor. Das wiederum geschieht in Echtzeit. Man sprintet mit jedem Soldaten von Deckung zu Deckung und sucht geeignete Schusspositionen. Gezielt wird manuell über Kimme und Korn, dabei kann man auch wunde Punkte wie etwa Kopf oder Benzintank anvisieren – ob die Salve allerdings tatsächlich trifft, liegt dann in der Hand Eurer Soldaten. Die Bewegungsfreiheit wird per Aktionsbalken gemessen, den man voll ausnutzen kann: Eure Soldaten dürfen also innerhalb eines Zuges etwa ein paar Schritte laufen, dann feuern und weiter zu einer

befestigten Stellung sprinten. Dabei steuert man nicht nur in Echtzeit, alle Figuren reagieren jederzeit auf wechselnde Bedingungen: Sobald ihnen ein Gegner vor die Flinte läuft, eröffnen sie das Feuer – egal, wer gerade am Zug ist. Deshalb müsst Ihr bei Euren taktischen Überlegungen sowohl Runden- als auch Echtzeitlogik berücksichtigen. Strategische Vielfalt garantieren zudem die vielen Waffengattungen, der Einsatz von Panzern und Rettungsaufgaben – verwundete Kameraden lassen sich z.B. innerhalb von drei Runden verarzten. Jede Einheit bevorzugt verschiedene Umgebungen, manche Soldaten erweisen sich im Häuserkampf, andere auf offenem Feld als effektiver: Sie entwickeln sich und können an Eure Taktik angepasst werden. Das Terrain birgt ebenfalls taktische Elemente;

walzt Sandsackmauern mit dem Panzer nieder und nimmt dem Feind so die Deckung. oe

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Termin: im Handel
Preis: 70 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: englisch

- ungewöhnlicher Mix aus Strategie und Echtzeit-Elementen
- 50 optimierbare Figuren
- malerische Manga-Grafik
- nur 23 Story-Missionen

SPIELSPASS

Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

80

Fazit: Charismatisch wie ungewöhnlich: relativ knapper, aber dafür umso origineller inszenierter Feldzug.



TEAM ERZEIND



BOWSER

PARTNER: WARIO, GANONDORF, KÖNIG DEDEDE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL FEHRENDEN
SEITLICH WERSTUNGSLATTACK
OBEN PANZERFESTE
UNTEN BOWSER-BOMBE
ULTRA-SMASH BIGA BOWSER

TEAM ERZEIND



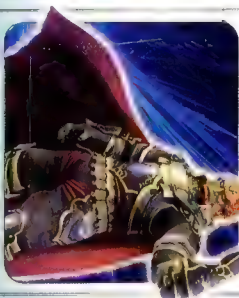
KÖNIG DEDEDE

PARTNER: WARIO, BOWSER, GANONDORF

SPEZIALATTACKEN

NORMAL EINSACKEN
SEITLICH WADDE DEE-JAYE
OBEN SUPER-DEDEE-SPRUNG
UNTEN DÜSENHAMMER
ULTRA-SMASH WADDE DEE-ANMEE

TEAM ERZEIND



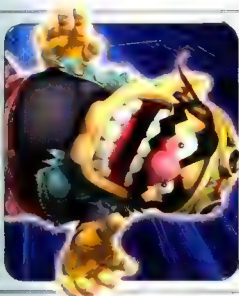
GANONDORF

PARTNER: WARIO, BOWSER, KÖNIG DEDEDE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL KEER-SCHLAG
SEITLICH LODSCHRIFF
OBEN DUNKLEN TOUCHER
UNTEN HEXER-HAKEN
ULTRA-SMASH GANON-BESTE

TEAM ERZEIND



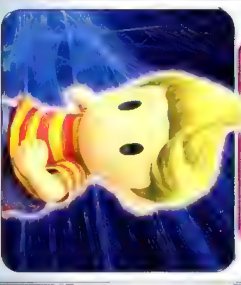
WARIO

PARTNER: BOWSER, GANONDORF, KÖNIG DEDEDE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL DISS
SEITLICH WARIO-WHEELER
OBEN POWER-SPIRALE
UNTEN WARIO-WIND
ULTRA-SMASH WARIO-MAN

TEAM EROBERUNG



LUCAS

PARTNER: BOWSER UND DIE ANDEREN ERZE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL PK-FIREST
SEITLICH PK-FIREBALL
OBEN PK-DARKNESS
UNTEN PK-DRAGON
ULTRA-SMASH PK-DRAGONSLASH

TEAM EROBERUNG



NESS

PARTNER: BOWSER UND DIE ANDEREN ERZE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL PK-STAR
SEITLICH PK-FLIEGER
OBEN PK-BOOMER
UNTEN PK-SHOCKER
ULTRA-SMASH PK-STARSTORM

TEAM EROBERUNG



KIRBY

PARTNER: BOWSER UND DIE ANDEREN ERZE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL KIRBY-SCHNITT
SEITLICH KIRBY-SCHNITT
OBEN KIRBY-SCHNITT
UNTEN KIRBY-SCHNITT
ULTRA-SMASH KIRBY-SCHNITT

TEAM EROBERUNG

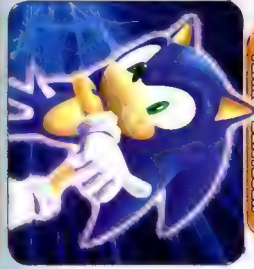


PIKMIN UND OLIMAR

PARTNER: BOWSER UND DIE ANDEREN ERZE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL PIKMIN-SCHNITT
SEITLICH PIKMIN-SCHNITT
OBEN PIKMIN-SCHNITT
UNTEN PIKMIN-SCHNITT
ULTRA-SMASH PIKMIN-SCHNITT



TEAM ABENTUEER

SONIC

SPEZIALTAKKEN

WIRELESS
POSSIBILITIES



TEAM POKEMON

POKÉMON-TRAINER

SPEZIALATTACKEN

TEAM ABRAMTUEVER

Snake

SPEZIALATTACKEN

GRANATED
CYPER



TEAM POKEMON

PUMMELUFF

SPEZIALATTACKEN

TEAM ABRAHMEYER

MARTH

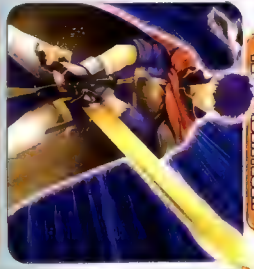
SPEZIALATTACKEN

Normal	SCHLIEBER
08:41	DELPHIN-1133



TEAM POKEMON

LUCARIO

SPEZIALANLAGEKEN

TEAM ABENTEUER

二天

SPEZIALATTACKEN

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



TEAM POKEMON

PIKAGHU

SPEZIALATTACKEN



Shin Megami Tensei: Persona 3 FES

PS2 Rollenspiel

Die Festival-Version von "Persona 3" bereichert das Abenteuer um zahlreiche Details und etwa 30 Stunden zusätzlicher Erlebnisse: 23 neue Personas wurden eingebaut, der Schulalltag um Ereignisse und soziale Verbindungen erweitert. Außerdem darf man nach dem normalen Ende die Episode 'Gojitsudan' spielen, frische Anime-Szenen bestaunen und sich im



Oliver Ehrle

Das Festival ist nicht nur ein Update, sondern macht wirklich Sinn: Die vielen Verbesserungen verhindern, dass sich zwischen den Szenen des Schulalltags Langeweile einschleicht. Schließlich klickt man sich über weite Strecken nur durch Dialoge mit Mitschülern und Lehrern: Hier wird nicht nur gegrüßt, sondern auch geflirtet und gezankt. Weil Tests und Rätsel neu arrangiert wurden, können Spieler der 'Basisversion' durchaus das Schuljahr wiederholen. Außerdem erlebt ihr so die neuen Anime-Szenen, die den ansonsten etwas ausdruckslosen Figuren mehr Persönlichkeit verleihen.

'Hard'-Modus mächtigeren Monstern stellen. Mit den neuen Ereignissen (z.B. weitere Dates für Euren Schüler) gestaltet sich der Alltag vielfältiger und dadurch überraschender, erfahrene "Persona 3"-Zocker dürfen ihren Spielstand übernehmen und die neue Episode in einem separaten Modus erleben. Ihr kennt "Persona

3" noch nicht? In dem ungewöhnlichen Gruselrollenspiel führt ihr ein Doppelleben: Tagsüber wird in der High School gepakt, nachts stürmt ihr die Ebenen des Turms Tartarus. Dieses unheimliche Gebäude erscheint nur zur Geisterstunde und beherbergt zufällig arrangierte Labyrinthetagen, in denen es zahlreiche

Missionen zu meistern gilt. Allerdings unheimliche Charaktere geben sich die Ehre, zudem stellen sich die Schattenmonster zum Kampf. Diese besiegt man mit Hilfe der Personas: Das sind sammelbare Wesenszüge mit individuellen Kräften – ihr dürft sie trainieren, zu neuen Exemplaren vereinen und ihre Kräfte in Waffen konzentrieren. oe



PS2 Der Schulalltag findet rund um das Schulgebäude, das Wohnheim und die Innenstadt statt – schließt soziale Kontakte, um eure Macht auszubauen

Entwickler Atlus, Japan
Hersteller THD
Termin im Handel
Preis 30 Euro

Unterstützt 1 Spieler.

Sprache: englisch, Text: englisch

- meistert den Alltag in der Spuk High
- viele neue Ereignisse, Anime-Szenen
- Protagonisten und Personas
- überrückliche Handlung mit herrlich schauerlicher Präsentation

SPIELSPASS

Singleplayer 8 von 10

Multiplayer 8 von 10

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

82

FAZIT: Die Schatten gehen um zur Geisterstunde: Massig Erweiterungen bringen mehr Leben in das RPG-Schülerdasein.

Super Smash Bros. Brawl Quartett

Wer in der Nintendo-Keilerei alle Geheimnisse entdecken und schließlich den Subraum bezwingen will, muss Teamgeist beweisen: Viele Aufgaben und Siege lassen sich nur in Zusammenarbeit mit anderen Helden meistern. Das gilt auch für unser Quartett, das M! in Zusammenarbeit mit Nintendo präsentiert.

Unser "Super Smash Bros. Brawl"-Kartenspiel zockt ihr nach klassischen Quartett-Regeln: Es gibt insgesamt 32 Karten, jeweils vier ergeben ein Quartett. Diese gilt es im Spiel zu vervollständigen. Wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat, ist der Sieger. Das komplette Kartenspiel präsentieren wir Euch in zwei Teilen. In der letzten Ausgabe findet ihr die ersten vier Quartette, diesen Monat folgen die restlichen Teams.

Brecht die Karten vorsichtig aus der Perforierung und mischt sie gut durch!



ERSTER TEIL

Den ersten Teil des Quartett-Sets findet ihr zusammen mit den Spielregeln in der letzten Ausgabe. Wenn Euch die noch fehlt, könnt ihr sie mit dem Coupon oder auf www.maniac.de nachbestellen.

Bitte sendet den Coupon zusammen mit 5 Euro als Schein oder in Briefmarken an:

Cybermedia Verlag
M! Nachbestellung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Ihr erhaltet dann schnellstmöglich die letzte Ausgabe der M! Games nachgeschickt.



BESTELLCOUPON

Bitte sendet mir die letzte Ausgabe der M! samt des ersten Teils des Super Smash Bros. Brawl Quartetts an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Dead Space

PS3 360 Action-Adventure



Damit hat außer den Verantwortlichen bei Electronic Arts wohl niemand gerechnet: "Dead Space" erscheint am 6. November ungeschnitten und lokalisiert in Deutschland. Somit kommen volljährige Horror-Fans in den Genuss eines effektvollen und dramaturgisch dichten Splatter-Abenteuers, das sich bei zahlreichen Genre-Vorbildern bedient. Denn neu ist in "Dead Space" streng genommen nichts, außer der deutlichen Ansage: "Zerteile deine Feinde!" Doch ein gelungener Mix aus bewährten Spiel- und Designelementen war noch immer besser als schlecht umgesetzte eigene Ideen.

Nach einer gescheiterten Routine-mission findet sich der Ingenieur Isaac Clarke auf der von bizarren Monstern überlaufenen USG Ishimura wieder. Das Minenraumschiff knackt in ferner Zukunft ganze Planeten und erbeutet rar gewordene Rohstoffe. Gleich nach dem Absturz seines Shuttles wird Isaac von den übrigen Besatzungsmitgliedern getrennt und steht nur via Funk in Kontakt. Auf diesem Weg erhält Ihr Aufträge und neue Fragmente der spannend erzählten Geschichte. Gefundene Audio- und Text-Nachrichten liefern wie im Unterwasser-Ego-Abenteuer "BioShock" Details über die Ursprünge der mutierten Nekromorph, die an Bord der Ishimura ihr blutiges Unwesen treiben. Im Verlauf der zwölf Kapitel begreift Isaac, weshalb überall in den zahlreichen Gängen und Räumen verstümmelte Körper der Besatzungsmitglieder liegen und woher die bizarren Nekromorph kommen.



PS3 Vor seiner Ankunft auf der USG Ishimura (oben links) trägt Isaac Clarke seinen düsteren Helm noch nicht. So kommen die feinen Charaktermodelle besser zur Geltung. Zudem profitiert "Dead Space" von der ersten Minute an mit spektakulären Lichteffekten

Flexibles Aufrüsten

Bis dahin erledigt Ihr die Aufträge Eures Teams. Repariert dieses oder setzt jenes in Gang und organisiert unterdessen Euer Inventar. Letzteres ist wie in "Resident Evil 4" begrenzt, lässt sich aber an diversen Terminals erweitern. Das nötige Kleingeld findet Ihr häufig neben Munition in Kisten oder Ihr klaubt es von besiegten Gegnern auf. Warum aggressive Gruselmonster jedoch oft Kohle dabei haben und wo sie es verstecken, fragen wir besser nicht...

Was nicht ins Inventar passt, deponiert Ihr im Laden und greift von anderen Terminals darauf zu. Bereits nach einem Drittel des Spiels

verfügt Ihr über alle Waffen – vorausgesetzt, Ihr findet die entsprechenden Baupläne und könnt Euch die Ausrüstung leisten. Als Ingenieur darf Isaac an speziellen Werkbanken Parameter seiner Mordwerkzeuge optimieren. Überlegt genau, was Ihr wollt: Mehr Durchschlagskraft, größere Magazine oder lieber die stärkere Rüstung? Ihr bestimmt, ob Ihr wenig modifiziert und das Geld in Munition sowie Lebensenergie steckt oder ob Ihr die teuren "Nodes" zum Aufrüsten sammelt und kauft. Im ersten Durchgang ist es nicht zu schaffen, alle Gerätschaften voll aufzuleveln. Das erhöht den Wiederspielwert, den die Entwickler aber durch eine fragwürdige Entscheidung torpedieren: Nach

erfolgreichem Durchspielen lässt sich unsinnigerweise der Schwierigkeitsgrad nicht erhöhen. Es ist zwar legitim, auf "Leicht" oder "Normal" anzufangen, aber mit einem aufgemotzten Helden wollen wir knackigere Herausforderungen meistern!

Gruselig oder nicht?

Des Weiteren sorgten die häufigen Schockeffekte für hitzige Debatten in der Redaktion. Sind sie vorhersehbar oder perfekt platziert? Fakt ist: Es gibt viele, manche lassen sich erahnen, wenige nerven. Gerade gegen Ende des Spiels erinnern ein paar Situationen an "Doom 3": Überschreitet Ihr einen bestimmten



360 Um die Schwerekraft wieder herzustellen, aktiviert Isaac diese Zentrifuge. Zuerst den Antrieb verlangsamen, dann der Kinetik-Too verschieben. Praktisch: Greifen Gegner an, flüchtet Ihr an die Decke und kämpft kopfüber! Gemein: Manche Feinde folgen Euch



Oliver Schultes

Ich teile auch gern, aber nicht Michaels Meinung. "Dead Space" hat tolle Momente. Die besten sind jedoch die leisen, in denen keine Monsternorden über Euch herfallen.

GUT

Dann saugt Euch die unheimliche Atmosphäre an Bord der Ishimura gnadenlos ein und spuckt Euch als Nervenbündel wieder aus. Wenn Ihr umgeben von tieffrequentem Antriebs-Brummeln und irren Geisterstimmen durch einen Gang marschiert, nicht weit entfernt das klingelnde Geräusch eines zu Boden fallenden Schraubenschlüssels die Stille zerreißt und plötzlich das Licht ausgeht, dann hüpf nicht nur das Herz in Eurer Brust. Leider übertreiben es die Entwickler mit den – zugegebenermaßen vielgestaltigen – Monstern: Zu oft kriechen zu viele aus ihren Löchern und ein blindes Gemetzel folgt. Die Bossgegner ändern an der Vorhersehbarkeit des Spiels nicht viel.



1516 Der Begriff Nervensäge erhält in Dead Space eine neue Bedeutung. Mit der Nahkampfwaffe lassen sich jedoch auch Knochen und Fleisch vom Körper trennen

Punkt, geht der Quarantäne-Alarm los, alle Türen schließen sich und Nekromorph greifen an. Sind alle tot, öffnen sich die Türen wieder. Das zieht das Spiel in die Länge und will nicht zum stimmungsvollen Rest passen. Technisch ist "Dead Space" bis auf wenige Pixel-Schatten dagegen in Höchstform: Ob die Steinschmelze im Hochofen, elektrischer Funkenflug im All oder spärliche Notbeleuchtung – zahlreiche Lichtquellen sorgen in der düsteren und farbarmen Umgebung für Akzente. Noch schöner: Spaziergänge im Vakuum!

Überleben, aber wie?

Die Nekromorph wecken Assoziationen zu John Carpenters "Das Ding aus einer anderen Welt". Mit der Zeit gesellen sich weitere Abarten dazu, die unterschiedliche Strategien erfordern. Es gibt Gegnertypen, die Ihr am besten mit einem gezielten Schuss auf eine Geschwulst am Arm tötet – die folgende Detonation zerlegt alle umstehenden Kreaturen. Andere wuseln flink an Wänden entlang oder rasen auf Euch zu. Dann verlangsamt Ihr sie mit der Stasis-Energie, mit der

Ihr sonst Maschinen bremst. Sollte Euch in späteren Phasen des Spiels die Munition ausgehen, schleudert Ihr Leichteile, Gasflaschen oder Kisten; notfalls wehrt Ihr Euch mit wuchtigen Faustschlägen und Fußstapfern.

Im nervenzerreißenden Metzgeralltag sind gelegentliche Knocheien willkommen, die Ihr unter Zeitdruck im Vakuum oder in der Schwerelosigkeit löst. Die Orientierung im 3D-Raum erfordert dabei Eingewöhnung, die famose Steuerung macht sie Euch aber leicht. *mh*



Michael Herde

Meine Mutter hatte Recht: Teilen macht Freude. Da kann Olli noch so viel über das Leveldesign klagen, "Dead Space" ist der feuchte Traum aller Gore-

SUPER

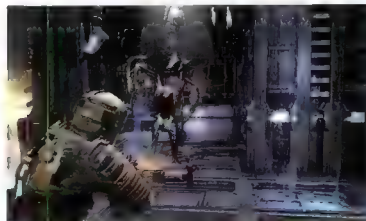
Fans. Dass ich mehrmals bekannte Orte durchquere, macht mir nichts aus. Wenn ich unter höchster Anspannung durch die blutverschmierten Gänge der USG Ishimura schleiche, Isaacs schwerer Atem von seinen Schmerzen berichtet und im Hintergrund ein leises Summen "Twinkle, Twinkle, Little Star" trallert, werde ich unruhig. Und wenn Monster brüllend auf mich zustürmen, kommt Panik auf. Sobald sich aber Sägeblätter kreischend durch die Gebeine der Bestien fressen, bin ich glücklich. Eingestreute Knobelpassagen sorgen für die nötige Abwechslung. Lediglich gegen Ende fallen lustlos platzierte Gegnerhorden störend auf. Der effektvolle Schluss entschädigt dafür.



350 Im Nahkampf schlägt und trittet ihr mit den rechten Schultertastern. Im Clinch hilft jedoch nur noch Knöpfchenhämmern.



360 oder Ihr stirbt. Das passiert regelmäßig und ist, derb gesprochen: Die Checkpoints liegen zum Glück meist günstig.



370 Die blauen Strahlen katapultieren Mensch und Monster an die Decke. Dieser Nekromorph weiß das, andere nicht.



380 Kein HUD: holografische Videobotschaften schweben, Lebensenergie und Stasis-Anzeige befinden sich auf Isaacs Rücken

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 6. November
Preis: 70 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- erschient in Deutsch und Ungeschrieben
- unterstützt: Trophy/PS3
- neue Rüstungen per Download erhältlich
- PS3 vs. 360: Auf der Sony-Konsole sieht "Dead Space" etwas besser aus

SPIELSPASS

Spieler: 9 von 10
Multiplayer: 9 von 10
Grafik: 9 von 10
Sound: 10 von 10

85

FAZIT: Brutaler Splatter-Schocker mit dichter Atmosphäre und prima Steuerung, aber kleinen Schwächen im Spielbau.

Disaster: Day of Crisis

Wii Action



Wii Nix wie weg. In den Spritzszenen schlägt Ihr mit Remote und Nunchuk

Die "Baten Kaitos"-Macher (GameCube) wagen sich an ein Action-Feuerwerk im "Cliffhanger"-Stil: Ex-Bergwächter Raymond Bryce wird durch den tragischen Tod seines Freundes traumatisiert und erhält ein Jahr später die Chance, zumindest dessen Schwester das Leben zu retten. Die Seismologin wird zusammen mit ihrem Professor von abtrünnigen Militärs entführt, die Blue Ridge City dem Erdboden gleichmachen und in dem Durcheinander atomares Material stehen wollen. In wechselnden Action-Sequenzen folgt Ihr der Bande durch die Straßen der berstenden Metropole, rettet hilflose Passanten und heizt den Schurken mit Pistole, Shotgun und Sturmgewehr ordentlich ein. Dazu müsst Ihr eingestürzte Fassaden erklettern, Euch vor Brandherden in Acht nehmen und allerlei Hindernisse in Stücke treten. Außerdem erwarten Euch diverse Spezialaufgaben im Minispielformat, bei denen die vielen Funktionen von Remote und Nunchuk zum Einsatz kommen: Es gilt im Fahrzeug vor den Schurken zu flüchten, durch einstürzende Gänge zu sprinten und Erste Hilfe zu leisten – mit rhythmischer Fingerschulung oder dem Anlegen von Verbänden.



Oliver Ehrle

Monolith hat sich einiges einfallen lassen: Bei den wechselnden Action-szenen werden die Sensoren voll genutzt, auch wenn man vor lauter Abwechslung schon mal

durcheinanderkommt – schließlich wechselt die komplette Controller-Belegung je nach Modus. Störender empfinde ich dagegen die Kamera, die selten in die korrekte Richtung zeigt. Und wenn doch, dann wählt sie einen ungünstigen Ausschnitt: Da muss man Extras vor den eigenen Füßen suchen, weil das Bild am Knie endet – eine Zumutung! Dafür gibt es in "Disaster" keine Längen, denn der flotte Wechsel aus Erkundung, Ballereien und Minispielen wird mit pompösen Ereignissen mächtig unter Spannung gesetzt. Die Handlung beschert Euch zwar einige Déjà-vus Marke Hollywood, bleibt aber stets dynamisch – Monolith pfeift Euch sämtliche Naturgewalten um die Ohren!



Wii Die Passanten bedürfen individueller Hilfe. Hier versorgt Ihr mit der Remote den aufgeschürten Unterschenkel und wickelt mit dem Analogstick einen Verband drüber

Workout mit Action

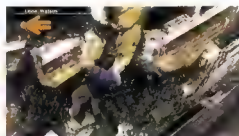
Mit der dramatisch inszenierten Handlung und flottem Szenenwechsel bietet "Disaster" beste Voraussetzungen für ein abwechslungsreiches Abenteuer: Um Euch herum kollabieren riesige Gebäude, Explosionen schleudern Trucks durch die Luft und aus dem Remote-Lautsprecher knistern panische Funksprüche. Allerdings ist die Steuerung oftmals nicht optimal: Autos lenken sich klobig, auf Erkundung muss man laufend die

Kamera nachstellen und wenn mit der Remote geballert wird, gelingt das Zielen nur ungenau. Anderen Bewegungen wie etwa das Kurbeln der Türklinke und die Rüttelattacke zum Zerschlagen der Extraktisten wird man auf Dauer überdrüssig: Wer länger spielt, bekommt einen Tennisarm. Andere Elemente wie das Luftanhalten im Rauch und das Ausschlagen von Flammen sind dagegen ansprechende Herausforderungen, die dem Ernstfall gerecht



Wii Mit Vollgas durch die Straßen von Blue Ridge City: Um die Terroristen abzuhängen, rast Ihr unter einem einstürzenden Hochhaus durch!

Wii Bei den Ballereien verlasst Ihr per Knopfdruck die Deckung und zelt mit der Remote auf den Feind



Wii Akrobatischer Einsatz: Greift im rechten Augenblick die Hand des Kindes

werden und praxisnahe Planung erfordern. Jede Rettung lohnt sich, denn bei den Aufgaben sammelt der Held Erfahrung. Diese verbessert Eigenschaften wie Energie und Ausdauer, aber auch Talente wie Fokus und den Umgang mit Schusswaffen. Atmosphärisch trübt manche Unlogik die Stimmung: Ein schmackhafter Hamburger lässt sich mit viel Glück wohl tatsächlich in einem Mülleimer finden – dass selbiger bei Erschütterung explodiert, erscheint aber speziell nach einem Erdbeben recht unwahrscheinlich. **oe**

Entwickler: Monolith Software, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: deutsch

- dramatisches Szenario
- viele verschiedene Aufgaben
- akrobatischer Einsatz der Sensoren
- teils haptische Steuerung
- flache Dialoge

SPIELSPASS

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer 7 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

71

FAZIT Retter in der Not und für die Schurken der Tod: vielseitiges Action-Spektakel, das jedoch mit einigen Macken kämpft.

Star Ocean: First Departure

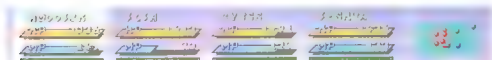
PSP Rollenspiel



PSP Der Traum jedes Dungeoneisters: die prall gefüllte Schatzkammer der Piratenhöhle. Leider gibt's hier außer einem Satz heiße Ohren vom Kapitän nichts zu holen.

In der stark erweiterten Neuauflage von tri-Aces erstem "Star Ocean"-RPG geht es noch immer fantasylastig zu. Held Roddick trifft auf der Suche nach einem Heilmittel für eine Versteinerungs-Pandemie auf eine an "Star Trek" angelehnte Raumschiff-Crew und erkundet mit dieser die Vergangenheit seines Märchenreich-Planeten. Turbulente Kämpfe in Echtzeit und ein ausuferndes Skill-System machten "Star Ocean" 1996 zum Geheimtipp und versprechen auch heute noch jedes Rollenspiel. So kocht ihr aus verschiedenen Zutaten leckere Spei-

sen, identifiziert geheimnisvolle Objekte, richtet Tiere für Botengänge ab oder versucht Euch an den schönen Künsten. Um Erfahrungs- und Skillpunkte zu sammeln, erkundet ihr Bonus-Dungeons und erledigt simple Sidequests. Durch Storywendungen und häufige Schauplatzwechsel bleibt Roddicks Reise stets interessant, grafisch gibt's das Niveau des PSone-Nachfolgers. Mit 3D-Kampfarenen und gerenderten Hintergründen, neuen Anime-Sequenzen und feiner englischer Sprachausgabe schafft "Star Ocean" aber den Wap-sprung in die Gegenwart. mw



PSP Wer hat hier gerade "Hadouken" geübt? Im Echtzeit-Kampfsystem lässt ihr per Schultertaste vernichtende Spezialattacken los.



Max Wildgruber

Wer "Star Ocean" spielen will, muss sich ganz auf das Skill-System einlassen. Die maximal erlaubte Stückzahl von 20 Einheiten pro Objekt zwingt Euch dazu,

vielfältige Skills zur Item-Erschaffung zu pflegen. Als alter "Pen & Paper"-Hase mummle ich an so was genusslich. Auch die spritzigen Buttonbasher-Kämpfe, motivierte Sprecher und ulkige Rätseldecks (z.B. die bunten Teleporter-Bälle) laden zur nostalgischen Zeitreise ein. Wer also auch abseits der Grafikpracht eines "Crisis Core" rollenspielt, lässt sich in "First Departure" hineingleiten wie in ein fernes Bad: Das ist wohlunterte alte RPG-Schule!

Entwickler: tri-Ace, Japan
Hersteller: Square Enix
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- Echtzeit-Kampfsystem mit frei begabaren Skill-Systemen
- Skill-System mit diversen Fähigkeiten wie kochen, Maen, Soenen etc.
- Fest. Jungendliche Sprachausgabe

SPIELPASS

Singleplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

84

FAZIT • Renovierter Fantasy-Klassiker mit einem Schuß "Star Trek", temporeichen Kämpfen und jeder Menge Skills.

SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN nahe BURGER KING

TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LEFT 4 DEAD Lebensbuch erhältlich 18 LEFT 4 DEAD (18) uncut XB 360 only 69,95 auch für PC erhältlich	Call of Duty: WWII Lebensbuch erhältlich 18 Call of Duty: WWII (18) XB 360 / Ps3 je 69,95 Collectors Edit. Erhältlich	GEARS of WAR 2 Lebensbuch erhältlich 18 GEARS of WAR 2 uncut (18) di. Taste/Sprache ab 7. Nov. Collectors Edit. Ab 7. Nov.	FABLE 2 Lebensbuch erhältlich 16 FABLE 2 uncut (16) XB360 Only - 64,95 Collectors Edit. 69,95
Rise of Argonauts Lebensbuch erhältlich 18 Rise of Argonauts (18) uncut Ps3/XB360 je 69,95 di. Taste/Sprache	FAR CRY 2 Lebensbuch erhältlich 18 FAR CRY 2 (18) uncut Ps3/XB360 je 69,95 Collectors Edit. Erhältlich	DEAD SPACE Lebensbuch erhältlich 18 DEAD SPACE (18) uncut Ps3/XB360 je 69,95 di. Taste/Sprache	FALLOUT 3 Lebensbuch erhältlich 18 FALLOUT 3 uncut (18) XB360/Ps3 je 69,95 Collectors Edit. erhältlich
SAINTS ROW 2 Lebensbuch erhältlich 18 SAINTS ROW 2 uncut (18) Ps3 XB360 je 64,95 Collectors Edit. erhältlich.	Silent Hill: Homecoming Lebensbuch erhältlich 18 Silent Hill: Homecoming (18) uncut XB360/Ps3 je 69,95 - deutsche Texte	RESISTANCE 2 Lebensbuch erhältlich 18 RESISTANCE 2 uncut (18) Ps3 only 69,95 Collectors Edit erhältlich	

Stark limitiert: GEARS of WAR 2 (7kg) LANCER / GoW2 Actionfigur + Halskette

NINTENDO WII-WII-WII	XBOX360 GAMES	PLAYSTATION3
Wii inkl WiiSports 249,95	Alienanth Dark uncut (18) 69,95	BIOSHOCK uncut (18) 59,95
Alone in the Dark PAL 49,95	Bond Quantum Trust (18) 69,95	Bond Quantum Trust (18) 69,95
Disaster dt. 49,95	Brothers in Arms uncut (18) 69,95	Little Big Planet dt. 69,95
Smash Bros dt. 49,95	BIOSHOCK uncut (18) 39,95	LEGENDARY uncut (18) 64,95
Fire Emblem dt. 49,95	C&C Alarmstufe Rot 3 Nov. Motorstorm 2 dt. Nov.	Motorstorm 2 dt. Nov.
Animal Crossing dt. Nov.	FIFA 09 dt. 64,95	Mortal Kombat uncut Nov.
Wario Land dt. 49,95	Grand Theft Auto IV uncut 59,95	Mirrors Edge dt. Nov.
Harvest Moon dt. 39,95	HALO 3 Collectors (18) 59,95	Need Speed Underground dt. Nov.
MARIO KART inkl Lenker 49,95	Last Remnant Nov. SHELLSHOCK2 uncut (18) Nov.	SHELLSHOCK2 uncut (18) Nov.
Metroid 3 Corruption dt. 49,95	LEGENDARY uncut (18) 64,95	SACRED 2 dt. Nov.
Mario Galaxy dt. 49,95	Midnight Club LA PAL 59,95	SIREN uncut (18) Nov.
M2 49,95	Mercuriales 2 uncut (18) 64,95	SOCOM uncut Nov.
Mad of Honor 2 PAL 64,95	Mirrors Edge dt. Nov.	Star Wars Unlimited dt. 69,95
TraumaCenter New Blood Nov.	MORTAL KOMBAT uncut Nov.	Tomb Raider Underworld Nov.
UND ES KOMMT DOCH NOCH	Need Speed Undercover Nov.	Valkyria Chronicles PAL Nov.
M2 - Ps2 - Wii - PSP PAL Versionen	Pro Evolution 09 dt. 64,95	WWE 09 Nov.
ab Oktober (für kurze Zeit)	SACRED 2 dt. Nov.	Brothers in Arms Collectors Edit. Uncut - englisch nur 79,95
Resident Evil 4 Wii (dt) 49,95	SHELLSHOCK 2 uncut Nov.	HAZE uncut engl nur 34,95
Mad World PAL Fabr. 2009	Tomb Raider Underworld Nov.	Ninja Gaiden Sigma uncut 39,95
	WWE 09 Nov.	

0201-777225

Vorbestellkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NH Geb. oder Vorbestellkosten 3,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 tägiges Rückgaberecht/versteigert
JETZT MIT ALTERNACHWEIS REGISTRIEREN UND 100 SPIELE BESTELLEN!!!
BANKVÖ: SPARKASSE N.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42117701
INHABER: ZEGLIS

LittleBigPlanet

PS3

PlayStation



Was ist "LittleBigPlanet" denn nun eigentlich? Ein Hüpfspiel, das ihr beliebig editieren könnt? Ein Editor, der sich wie ein Jump'n'Run spielt? Eine verspielte Kommunikationsplattform oder ein kommunikatives Plattform-Spiel? Wie auch immer Ihr Sonys innovatives Planetenbaby sieht: Im Grunde dreht sich alles um die niedlichen, munter umherhopsenden Sackleute.

Sackhüpfen deluxe

An den Bewegungen Eures Sack-Avatars bemerkt Ihr sofort, dass die "LBP"-Entwickler vorher an "Rag Doll Kung Fu" gearbeitet haben. Egal, ob Ihr über klaffende Abgründe springt, im Editor ein Vehikel zimmert oder einem Sackboy-Kollegen eine herzliche Watschen aufstreicht – die niedlichen Puppchen aus grobem Stoff wirken stets wie an unsichtbaren Fäden aufgehängt und zapeln sich in Euer Herz. Bereits im Solospiel unterbrecht Ihr immer wieder Eure Reise durch die acht verrückten Spielzeugwelten der Meisterschöpfer, um eben gefundene Klamotten und Sticker anzuprobieren. Habt Ihr lokal oder über PSN Sack-Kumpels dabei, nimmt das wilde Sackhüpfen orgastische Züge an. Die Kombination der vier Emotionen Freude, Trauer, Wut und Furcht in drei Abstufungen sowie die per Analogsticks frei beweglichen Arme machen Euch zum grinsenden Puppenspieler Eurer persönlichen Marionetten-Show. Recht komplexe Absprachen sind überdies bei den Mehrspieler-Herausforderungen des Story-Modus nötig. In den Entwickler-Levels verteilte Schilder zeigen Euch an, wo Ihr die Option habt, mit 2-4 Spielern auf die Jagd nach Bonus-Objekten zu gehen. Wenn Ihr dann z.B. vier physikalisch korrekt simulierte Holzräder an der jeweils passenden Position halten musst, ist an eine



PS3 Hält die Backen! Der schwergewichtige Sumo-Boss hat fünf Gehirne, also Schwachpunkte, die Ihr nacheinander treffen musst: zwei auf den Schultern, eines auf dem Kopf und zwei – nun, auf den unteren Backen.

Koordination per Textchat nicht mehr zu denken. An solchen Stellen benötigt Ihr vor allem zwei Dinge: ein Headset und tolerante Nachbarn, die bei Eurem hysterischen Rumgebrülle nicht gleich die Polizei holen.

Spiele

Die Betätigungsfelder Eurer Sackboys lassen sich in drei Parts unterteilen. Geleitet vom ironischen Tutorial-Märchenonkel beschäftigt Ihr Euch zunächst mit dem "Spiele"-Part. In den 25 Levels der Programmierer lernt Ihr das etwas träge Renn- und Sprung-Verhalten Eures Sackboys kennen, schiebt mit gehaltener R1-Taste Treppentufen aus greifbarem Stoff zu recht und begreift die Rucksetzfunktion: Ihr sammelt keine Leben, sondern bekommt bei jedem aktivierten Wegpunkt eine festgesetzte Anzahl neuer Versuche zugesprochen. Ansonsten ähnelt der Geschichtsmodus im Großen und Ganzen einem klas-

sischen Jump'n'Run. Das Besondere ist der Look und die Mechanik des zusammengeleimten und -geschraubten wirkenden Spieleplanetens. Vehikeln wie Luftschiffen, beweglichen Plattformen oder Pendeln begegnet Ihr auch in anderen Genre-Vertretern. Während dort aber die Objekte und Bewohner einer Spielwelt auf herkömmliche Weise gerendert oder gepixelt werden, besteht bei "LBP" alles aus plastisch dargestellten Grundmaterialien wie Holz, Metall oder Gummi. So besteht eine bewegliche Plattform aus einem physikalisch korrekten Hebelmechanismus hängt an einem Seil oder einem Ballon. Komplexere Kreaturen, wie ein bildschirmgroßer Sumoringer-Boss, wurden aus bemalten Einzelteilen, motorisierten Bolzen und einem Satz kleiner 'Gehirne' gefertigt, die

gleichzeitig als Energieleiste fungieren und das Gegner-Verhalten festlegen. Kurz: Sämtliche Levels, Objekte und Kreaturen des Spiels wirken, als hätte eine superbegabte Waldorfschulklasse ein reales Jump'n'Run-Level gebastelt und mit einem HD-Videorekorder abgefilmt. Das sieht nicht nur apart aus, sondern deckt sich auch mit der Philosophie der Entwickler: Theoretisch könnt Ihr jedes mitgelieferte Level im Editor nachbauen. So fungiert das gesamte Solospiel gleichzeitig als eine Art Vorübung zum zweiten Drittel des Spiels.

Bauen

Ihr könnt den 'Bau'-Modus von zwei Seiten angehen: Entweder nehmt Ihr bereits fertige Elemente, die Ihr als



GUT

Ulrich Steppberger

Dem Gute-Laune-Charme der Sackboy-Truppe kann ich mich nicht entziehen; grafisch ist "LittleBigPlanet" eine Wucht: Putzige Hauptdarsteller, überaus realistisch wirkende Objekte und humorvolles Design muss man einfach mögen. Der Editor kann viel, das letztlich dürften nur Bastler-nationen mit sehr viel Zeit sehenswerte Ergebnisse zustandebringen. Bei der Online-Beta gab es wesentlich mehr Pflaumen als Hui zu erleben. Zur großen Begeisterung fehlt mir aber der Spielkomfort: Die Sackboys steuern sich für mein Gefühl zu träge, die Sprünge sind nicht immer einzuschätzen. Und die automatische Ebenen-Wechselerei nervt mich manchmal gewaltig. Vom Spielen hält es mich zum Glück nicht ab.



SUPER

Max Wildgruber

Ich kann Ulrichs Kritikpunkte nicht widersprechen. Mein Wilgru-witsch-Sackboy verhält sich träge und die Ebenen-Automatik nervt beim Spielen und Leveln. Ist mir aber wurscht! Denn ich kann meinen Wilgru-witsch-Sackboy und auch sonst jede bekannnte Idee, die ich schon immer mal in einem Plattform-Spiel sehen wollte, selber basteln. Dass ich für ein so offenes System marginale Abstriche bei der Bedienung machen muss und der mächtige Editor so manch unaktiven Noob verschrecken mag, geht mir am Sackboy vorbei! "LBP" stellt für uns die unschätzbare Chance dar, endlich zu beweisen, dass wir originellere, subversivere und fleißiger sind als alle Nutzer konservativer Medien. Auf geht's!



PS3 Aufgabe für vier Spieler: Erst wenn alle vier Zeiger auf dem richtigen Symbol stehen, aktiviert das grüne Schaltelement am oberen Bildschirmrand den Türöffner.



PS3 Feurige Hüpfpassagen wie diese nutzen alle drei Tiefenebenen des Spiels. Dabei springen Eure Sackboys automatisch in den Raum und dadurch manchmal daneben

Belohnung im Story-Modus erhalten habt, oder Ihr baut Euer Level von Grund auf neu. Dafür stehen Euch diverse Werkzeuge und Skript-Elemente, die Ihr in witzigen Tutorial-Übungen freischaltet, zur Verfügung. 'Spiel' und 'Bau'-Part greifen so nahtlos ineinander: Sobald Ihr einen Gegner oder ein Hindernis im 'Spiel'-Modus überwunden habt, bekommt Ihr es als Bau-Element. Dementsprechend agiert Ihr auch im 'Bau'-Modus stets in der Haut Eures Sackboys, der sich wahlweise in klassischer Jump'n'Run-Manier fortbewegt oder frei schwebend das gesamte Level überblickt. Ganz so spielend einfach, wie Ihr die Grundkenntnisse

erwerbt, ist die Levelkonstruktion allerdings nicht. Wer komplett eigene Ideen umsetzen will, die auch noch gut aussehen sollen, schafft das logischerweise auch nicht schneller als ein professioneller Spieldesigner. Probleme wie ungenau funktionierende Apparaturen oder die fehlerfreie Ansteuerung der nicht optimalen Sprung-Automatik in die drei Tiefenebenen lassen sich momentan nur mit zeitaufwendigem Ausprobieren lösen.

Teilen

Sobald die Verkaufsfassung in den Regalen steht und die Unterstützung

des Spiels über PSN angelaufen ist, könnten solche Anfängerfragen natürlich von einer lebendigen Community beantwortet werden. Das gegenseitige Besuchen der eigenen Levels und das Tauschen selbstgemachter Objekte stellt nämlich den dritten großen Teil von 'LBP' dar. Was sich im inzwischen abgelaufenen Online-Betatest gut anließ, kann natürlich erst in seiner fertigen Ausprägung vollends beschrieben werden. Durch die Verschiebung der Veröffentlichung von 'LBP' (siehe Kasten) können wir Euch die Community und die besten Selfmade-Levels erst in der nächsten MI-Ausgabe vorstellen. mw

VIEL LÄRM UM...



nichts! Könnte man meinen, wenn man den Grund für die Verschiebung des 'LBP'-Releases auf Anfang November erfährt. In der verwendeten Lizenz-Musik werden Koran-Verse gesungen. Im Islam ist so etwas verboten. Der Hinweis eines Moslems in offiziellen Sony-Forum führte zur rigorosen Reaktion: Rückruf der bereits verkauften US-Fassungen und ein neuer Veröffentlichungstermin für die bereinigten US- und EU-Versionen. Bleibt zu hoffen, dass der Turban des Magiers in Kapitel 7 nicht auch zum Pointum wird!

Entwickler: Media Molecule, England
Hersteller: Sony
Termin: 7. November
Preis: 70 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: deutsch

- 25 geniale Entwickler-Level, Minispiele und ein theoretisch unbegrenzter Nachschub an selbstgebasteten Material
- komplexer Level Editor in verspielter Jump'n'Run-Manier

SPIELPASS

Singelplayer: 9 von 10
Multiplayer: 9 von 10
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

88

FAZIT: Innovatives Build'n'Jump'n'Run für gesellige Sackkiste- und Kreativköpfe mit Hüpfspiel-Vorliebe.



PS3 Krieg der MI-Boys: Während Philip seelenruhig sein Sackgirl per 'Pop-It'-Menü schmückt, klatschen sich Max und Markus beim Watschentanz. Nach einer erfolgreich verabreichten Backpfeife schüttelt Euer Sackboy die schmerzende Hand aus

Saints Row 2



"GTA IV"-Star Niko Bellic ist für Euch ein sentimentales Weichei? Dann seid ihr bei "Saints Row 2" richtig – dort agieren 'Helden', die keine Moral, Rücksicht oder gar sympathische Wesenszüge kennen. Nach der handfesten Explosion am Ende des Vorgängers erwacht ihr Jahre später aus dem Koma, habt ein neues Gesicht und/oder Geschlecht (dem flexiblen Charakter-Editor sei Dank) und fluchtet aus dem Knast. Danach wiederholt sich die Geschichte: Ihr kehrt nach Stilwater zurück und radiert drei Konkurrentengangs rücksichtslos aus.

Gangkriege wie gehabt

Das altbekannte Stadtgebiet dient als angemessen große Spielwiese, ist aber optisch wenig ansehnlich. Triste Texturen bestimmen das Bild, dazu kommen viel Tearing, regelmäßige Ruckler und begrenzte Sichtweite – für ein ansonsten doch recht ambitioniertes Sandkastenspiel kein Ruhmesblatt. In einem grafischen Aspekt wurde aber doch zugelegt: Die Menschen sehen deutlich besser aus und bewegen sich realistischer als beim 'Springe mit beiden Beinen ab'-Vorgänger. Ein automatisches



PS3: Wer rächt da über mein Outfit? Auch als Gangster-Borat pumpst ihr Gegner ohne Rücksicht mit Blei voll

Zielsystem haben sich die Entwickler erneut gespart, geballert wird strikt mit manueller Ausrichtung des Zielkreuzes. Das klappt zum Glück jedoch unproblematisch.

Während die Missionen weitgehend Genrestandard sind (fahre hierhin, töte diesen, bewache jenes), stecken mehr Ideen in den Nebentätigkeiten. Mit denen erarbeitet ihr Euch Geld, das ihr in zahlreichen Läden für Klamotten und mehr verpulvert, und Respekt – nur wenn der steigt, geht die Hauptstory weiter. Das kann schon mal lästig sein, wenn ihr mittendrin wieder Extratouren machen müsst, weil ihr die 'Zulassung' zu den Aufträgen verlängern müsst, bindet aber die optionalen Aufgaben intelligent ein. Ein Dutzend Aktivitäten sind in der Stadt zu finden und reichen von schnodem Drogen- und Damenhandel und Wettrennen bis hin zu skurrilen Disziplinen: Schützt als Bodyguard Promis vor aufrichtigen Fans oder senkt den Wert von Gebäuden, indem ihr sie mit Kot besprüht. Ein paar Tätigkeiten fielen dem deutschen Jugendschutz zum Opfer: Generell bleibt hierzulande außen vor, was mit Feuer, Flammen-



Vorsicht: Frauen am Steuer! Im Zuge der Gleichberechtigung darf Euer unmoralischer, gewissenloser und ziemlich unsympathischer Anteil auch weiblich sein

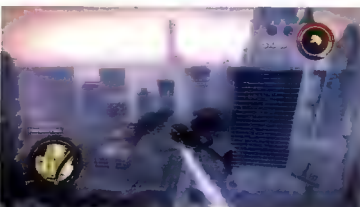


Ulrich Steppberger

Dem ersten "Saints Row" konnte ich nicht viel abgewinnen, der Nachfolger schlägt sich besser – und das trotz (für mich) gänzlich charmefreier Charaktere

GUT

Denn zu tun gibt es eine ganze Menge, dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad und fairer Checkpoints kommt kaum Frust auf. Das eingangige Missionsdesign und die teils ziemlich abgedrehten Nebenaufgaben halten bei der Stange, zumal alles auch zu zweit angegangen werden kann. Allerdings sollte ein Spiel, das sichtlich "GTA IV" nacheifert, annähernd so gut aussehen – das schafft "Saints Row 2" nicht. Der große Rivale ist in vielen Aspekten besser, doch wer den Gangster ohne Gewissen rausschaffen will, verbringt hier unterhaltsame Stunden.



Ab in die Luft: Im Gegensatz zum Vorgänger könnt ihr Stilwater nun auch mit dem Helikopter bereisen



PS3: Das ist: Fäkalhumor: Als Auftragsrächer geht ihr mit einem Container voller Exkremente auf Spritztour

werfen und abgeäckelten Menschen zu tun hat. Auch einige andere Waffen und Brutalitäten wurden entsorgt. Was übrig blieb, bietet immer noch viel Abwechslung und ist auch alles andere als zimmerlich.

Für Online-Gangster gibt es Deathmatches oder einen interessanten Revier-Modus, bei dem zwei Gruppen in Aktivitäten Geld verdienen und sich um die Vorherrschaft in Stilwater rangeln. Dazu gesellt sich die ausgewachsene Koop-Funktion: Mit der dürft ihr ähnlich wie bei "Mercenaries 2" jederzeit bei einem

anderen Mitspieler einsteigen und dann gemeinsam Aufträge absolvieren.

So erweist sich THQ's böse Gangvennär trotz ihrer optischen Schwächen als gelungener Zweit-Titel für Sandkastenkiller, die "GTA IV" schon auswendig kennen oder es gern etwas grober mögen. us

Entwickler: Volition, USA
Hersteller: THQ
Termin: 28. November
Preis: 70 Euro

Unterstützt: bis 12 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: deutsch

- Hauptgenre: Action
- DB: 15 Handlung rund um Gangkriege
- jede Menge Nebenbeschäftigungen
- Story-Modus auch kooperativ spielbar
- installiert: 3,5 GB auf der PS3-Festplatte

SPIELSPASS

Singelplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

80

Hinter der tristen Technik versteckt sich ein gelungener "GTA"-Rivale, in dem so manche spaßige eigene Idee steckt.

Special Edition mit Exklusiv-Cover

nur hier oder im Internet
unter www.maniac.de



Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst
Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich
und nur Abonnenten können sie nachbestellen.

WEITERE ABOVORTEILE:

15% GÜNSTIGER
12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €

FRÜHER ALS AM KIOSK
LIEFERUNG FREI HAUS

JEDERZEIT KÜNDBAR
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

TELEFONISCHE BESTELLUNG:
(089) 85 85 38 45

In-Time Aboservice
Special M!dition
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! für 12 Ausgaben zum **Vorratsspreis von 45,90 Euro**. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, Code M!, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise
bitte ankreuzen

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankenzug
(nebenan ausfüllen)

Siren: Blood Curse

PS3 Action-Adventure

» Sonys innovative, aber frustigste PS2-Gruselabenteuer "Forbidden Siren 1&2" erhalten eine Fortsetzung auf der PS3. Zuerst sollte "Blood Curse" episodisch in der PlayStation Network erscheinen. Nun bekommt Ihr auf Blu-ray den vollen, ungeschnittenen Umfang von zwölf Episoden. Der Aufbau gleicht den Prequels: Häppchenweise kämpft Ihr in mehreren Kapiteln ums Überleben der wechselnden Protagonisten. Die

Geschichte greift Ereignisse des ersten Teils auf: Ein amerikanisches Kamerteam sucht in Japan nach dem verschwundenen Dorf Hanuda und wird Zeuge eines blutigen Rituals. Allorts tauchen im dichten Nebel Shibitos (Untote) auf. Sie orten sogar Euren Taschenlampenschein sowie Schritte und greifen umgehend an. Im Nahkampf habt Ihr kaum eine Chance: Oft seid Ihr unbewaffnet unterwegs oder müsst auf wenig wirk-

same Utensilien wie Rohre oder Spaten zurückgreifen. Nur selten findet Ihr eine Schusswaffe – vorsichtiges Vorgehen ist überlebenswichtig. Beim Durchforsten von Reisfeldern, Krankenhäusern, Bergstraßen und Minen scannt Ihr die Umgebung mittels L2-Taste: Das verrät nicht nur die Position der Gegner, sondern teilt den Bildschirm vertikal. Auf der rechten Seite blickt Ihr durch die Augen des angewählten Shibito, während

Ihr linkerhand weiter normal agiert. So studiert Ihr deren Routen und schleicht hinter ihrem Rücken vorbei. Gibt es kein Durchkommen, erledigt Ihr die Burschen mit einer Überraschungsattacke. Die engen Areale besucht Ihr mehrmals mit verschiedenen Personen – manchmal auch mit Begleitung. Im Archiv durchforstet Ihr gesammelte Dokumente und Videos. fs

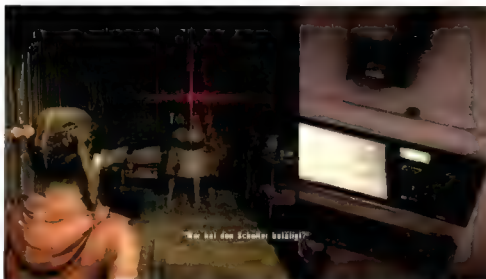


Thomas Stuchlik

Ich liebe J-Horror im Stil von "Silent Hill". Doch mit "Siren" werde ich nicht warm, auch wenn einige Mankos der Vorgänger eliminiert wurden. Viele Checkpoints

GEHT SO

reduzieren Frustrationen beim häufigen Bildschirm. Der hellwache KI entgeht nichts – nur mit taktischer Vorgehensweise kommt Ihr weiter. Leider erlaubt der lineare Spielablauf wenig Freiheiten. Richtig Atmosphäre kommt bei der schaurigen Grafikkulisse auf – die düsteren Szenarien und brabbelnden Zombies lassen Euch erschauern. Schade, dass das Kampfsystem dabei genietypisch plump ausfällt.



PS3 Schaut durch die Augen der Zombie-Krankenschwester (rechts), um Euren weiteren Weg zu planen. Im Krankenhaus schaltet Ihr das EKG um, um sie abzuankeln.

Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Termin	im Handel
Preis	30 Euro
Unterstützt » 1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: deutsch	
<ul style="list-style-type: none"> per Spaltscreen lässt sich das Spiel der Gegner zuschalten in 12 TV-artige Episoden unterteilt 7 spielbare Charaktere archivierbare Story-Schnipsel 	
SPIELSPASS Singleplayer 1 von 10 Multiplayer Grafik 10 von 10 Sound 10 von 10 70	
FAZIT » Sonys Grusel-Episoden punkten mit innovativer Zombiesicht und düsterer Atmosphäre, kranken aber an der Linearität.	

Time Hollow

Adventure

» Kreuzt die Spielmechanik von "Phoenix Wright" mit dem Erzählkonzept von "Zurück in die Zukunft" und schon habt Ihr "Time Hollow". Das Standbild-Adventure erzählt in sechs Kapiteln die Geschichte des Schülers Ethan, der eines Morgens mit der Gabe erwacht, die Wendepunkte im Leben seiner Mitmenschen als visionäre Rückblenden zu erleben. Zusammen mit dem

gleichfalls plötzlich auftauchenden "Hollow Pen" kann Ethan am Ort der Rückblenden Zeitlöcher öffnen, um bestimmte unerwünschte Ereignisse der Vergangenheit ungeschehen zu machen und somit die Gegenwart zu ändern. Zwei Einschränkungen machen die Sache spannend: Erstens könnt Ihr nur Löcher öffnen, wenn Ihr genügend Informationen zur jeweiligen Rückblende gesammelt

habt. Zweitens verfügt der "Hollow Pen" nur über begrenzte Energie-reserven. Also tippt Ihr Euch auf der Suche nach Indizien und Energiequellen durch Anime-Standbilder, verhindert grausige Verkehrsunfälle, rettet Hunde vor dem Feuertod und sucht nach Ethans verschwundenen Eltern. In passabel übersetzten Dialogen geht Ihr dem Lauf der Zeit auf den Grund. mw



DS Ethan wirft sich bei seinen Zeitgängen in "Phoenix Wright"-Pose



DS Zeitfluss: Früher stand hier ein Baum, dann ein Laden, nun gar nichts mehr



Max Wildgruber

Die Idee von "Time Hollow" ist zeitlos, die Anime-Optik stiehlt und die Mystery-Musik kommt in meine Sammlung. Das Spiel nicht. Zu viele (Zeit-)Löcher in der

GEHT SO

Handlung, umständliche Dialogmenüs ohne eine "Abbruch"-Option und das aufgesetzte Energie-Feature machen "Time Hollow" zur hohlen Nuss. Außerdem renne ich zu oft durch Ethans Städtchen, um seine fette Katze, einen planlos herumtollenden Hund oder einen plötzlich verschwundenen Mitschüler zu suchen, nur um einmal mehr die zwei Handvoll immer gleichen Orte abzuklappen. Freunde von atmosphärisch-meditativen Schbild-Spielen könnten eine Erleuchtung haben. Für alle anderen ist es Zeitverschwendung.

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Termin	30. November
Preis	29 Euro
Unterstützt » 1 Spieler (Offline), Text: deutsch	
<ul style="list-style-type: none"> Anime-Zeitparadoxen in 6 Kapiteln gibt per Stylus-Minispiel Löcher in die Zeit und verändert die Vergangenheit besondere Ereignisse werden in sauber animierten Filmen präsentiert 	
SPIELSPASS Singleplayer 6 von 10 Multiplayer Grafik 5 von 10 Sound 10 von 10 64	
FAZIT » Biederer Point'n-Tipp-Adventure mit witziger Grundidee. Atmosphärisch ansprechend, spielerisch mittelmäßig.	

BioShock



Action-Adventure



» Wenn es über ein Jahr dauert, bis "BioShock" von der Xbox 360 auf die PS3 umgesetzt wird, darf man schon ein paar Verbesserungen erwarten. Die gibt es auch, wenngleich das spielerische Grundgerüst identisch bleibt: Nach einem Flugzeugabsturz gelangt ihr in die elitäre Unterwasserwelt Rapture, wo ihr gegenmodifizierte Gegner sowie das gruselige Gespinnst aus Big

Daddy und Little Sister bekämpft. Bestimmt selbst, welche Stärken ihr mit Plasmiden und Toniken fördert, während ihr die Art-déco-Welt und ihre Geheimnisse erkundet.

Auf der PS3 finden sich vier frische Plasmide, die für Xbox 360 per Download erhältlich sind. Schleudert mittels 'Sonic Boom' Feinde und Gegenstände mit Wucht nach hinten oder senkt die Preise an den Automaten mit dem 'Vending Expert'. Praktisch, denn mit dem

neuen 'Survivor'-Schwierigkeitsgrad sind Geld und Munition knapp – jede Kugel zählt, heißt es da. Legt also den Schwerpunkt auf Plasmide, mit denen ihr Widersacher gegeneinander aufstachelt, oder konzentriert Euch auf Hacken von schießwütigen Wächdrohnen.

Technisch gibt's wenig zu meckern. Manche Texturen sind mau; wenn viel auf dem Bildschirm passiert, sinkt manchmal die Bildrate. Die angekündigten 'Challenge

Rooms' stellen Eure Rätsel- und Kombinationsfähigkeit auf den Prüfstand, sind aber im Spiel nicht enthalten. Wann der (kostenpflichtige?) Zusatzinhalt kommt, ist unklar. Die deutsche Version erscheint mit weniger Schnitten als auf der Xbox 360.

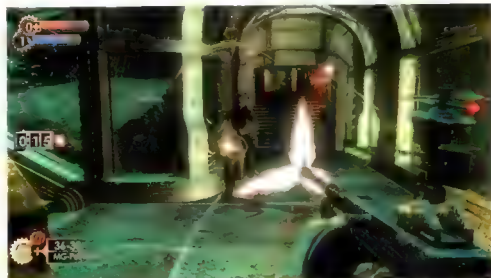
Nach dem Durchspielen erhaltet ihr einen exklusiven, aber unspektakulären Video-Vorgeschmack auf "BioShock 2: Sea of Dreams". mh



Michael Herde

"BioShock" ist und bleibt ein Ausnahme-spiel. Die Vielzahl an Vorgehensweisen und die sensationelle Atmosphäre packen mich auch auf der PS3. Minimale

Slowdowns stören ebenso wenig wie vereinzelt gering aufgelöste Texturen. Erfreulich: Auch in der deutschen Version darf ich nun via Telekinese brennende Leichen herumwirbeln. Während die deutsche Synchro Referenzklasse hat, sind die vier frischen Plasmide nur nett. Leider gibt es die angepreisnen Puzzle-Kammern nur separat. Die hatten die lange Wartezeit sicherlich versüßt.



PS3 Keine Chance für den Spieler: Mit gehackter Drohne kämpft es sich leichter

Entwickler **2K & Digital Extremes, USA**
Hersteller **Take 2**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler,

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- enthält zwei verschiedene Enden
- installiert 5 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** Die PS3-Version enthält neue Plasmide und absteigbare Vita-Chambers. Technisch sind die Versionen gleichwertig.

SPIELPASS

Singleplayer 10 von 10
Multiplayer
Grafik 9 von 10
Sound 10 von 10

93

FAZIT » Gruseliges Ego-Adventure mit tollen Fähigkeiten und Kämpfen in einer atmosphärisch einzigartigen Unterwasserwelt.

Brothers in Arms: Double Time



Ego-Shooter



» Während Sergeant Matt Baker und seine Kameraden auf Xbox 360 und PS3 den 'Hell's Highway' beschreiten, schiebt Ubisoft eine Umsetzung der beiden Vorgänger für Wii nach. Auf zwei Silberlingen begeben sich Shooter-Fans mit Hang zu deckungslastigen Flankier-Scharmützeln auf die "Road to Hill 30", in "Earned in Blood" geht es Seite an Seite mit Joe Hartssock auf Nazi-Jagd.

Kern der Spiele ist das taktische Aufstellen Eurer Kameraden, um gegnerische Verbände in die Zange

zu nehmen. Deutet dazu auf einen beliebigen Punkt und drückt die A-Taste, um die Kollegen dort zu positionieren. Weist ihr auf Gegner, gebt ihr mit der gleichen Taste den Feuerbefehl. Rote bzw. weiße Kreise über den Feindeshauptern geben an, auf wen ihre Aufmerksamkeit gerichtet ist. Bei weißen Ringeln wagt ihr Flankiermanöver und deckt Gegner mit Granaten und Blei ein.

Ehe einigermaßen flotte Aktionen von der Hand gehen, vergeht einiges an Eingewöhnungszeit. Dann aber klappt's prima, obwohl typische Wii-

Mätzchen die gefühlte Souveränität schmälern: Nach dem Granatenwerfen per Remote schaut Ever Alter Euch schon mal orientierungslos in die Luft, Schusswechsel hingegen leiden unter der schwachen KI der oft weit entfernten Gegner, bei denen Treffer schwer fallen.

Davon abgesehen fordert der Weltkrieg im Doppelpack mit eingestreuten Panzerereinsätzen, Beschützermissionen und vielfältigen Umgebungen, die allesamt stimmig in Szene gesetzt wurden. Leider ist es den Programmierern nicht gelun-

gen, eine vernünftige Bildrate und schöne Texturen aus der Konsole zu kitzeln. In der von Grün und Grau dominierten Landschaft gehen Details unter, insgesamt wirkt "Brothers in Arms Double Time" im Rahmen der technischen Möglichkeiten schwächer als die Xbox-Version.

Da Wii-Besitzer ohnehin nur spärlich mit Ego-Action bedient werden, kann man über die Macken hinwegsehen, zumal der Preis fair ist. mh



Wii Kamerad Hartssock erhält einen Feuerbefehl und nagelt die Deutschen fest



Michael Herde

Zwei Spiele zum Preis von einem klingt verlockend. Der um Authentizität bemühte Action-Mix macht Spaß, wenn man erst einmal

mit der Steuerung zurechtkommt. Neben dem permanenten Ruckeln und hampeligen Animationen truben fummelige Schusswechsel das Kriegerstreben. Manch einer mag das als realistisch bezeichnen, ich nenne das altbacken. Außerdem stören unsichtbare Levelgrenzen das bedrohliche Ambiente.

Entwickler **Demiurge Studios, USA**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler,

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- enthält die Episoden "Road to Hill 30" und "Earned in Blood"
- Granatenwurf optional via Fernbedienung
- erfreulicherweise gibt es keine Minispiele im Weltkrieg-Setting

SPIELPASS

Singleplayer 8 von 10
Multiplayer
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

65

FAZIT » Technisch mau Umsetzung der ersten beiden "Brothers in Arms"-Teile, die mit taktischem Anspruch unterhalten.

Ausgewählte Casual Games

EYETOY PLAY: HERO & POMPOM PARTY



In "EyeToy Play: Hero" schlüpft Ihr in die Rolle eines wagemutigen Ritters und macht aus Ego-Sicht dem bösen Hexer den Garaus. Bewaffnet seid Ihr mit einem grünen Plastikschwert, dessen Bewegungen von der EyeToy-Kamera eingefangen werden. In 20 launigen Levels weicht Ihr Banditen aus, dust mit einer Lore durch Minen, kämpft auf dem Rücken eines Drachen und bestreitet Bosskämpfe – ein kurzweiliger Spaß für den kleinen Abenteuerer.

"EyeToy Play: PomPom Party" richtet sich dagegen an weibliche Publikum. Zwei Pompoms in grün und pink sind im Lieferumfang enthalten. In den



PS2 Die EyeToy-Kamera setzt die Bewegungen des Schwerts in Echtzeit um. Reaktionsspielchen vollführt Ihr Posen und zeichnet Figuren nach. Die Farberkennung der Kamera klappt sehr gut und auch das eingebaute Mikrofon kommt zum Zug: Ruft während Eurer Performance 'Party', 'Hey' oder 'Wah'. Im Zweiteiler-Modus tanzt Ihr zusammen oder gegeneinander, ein Turnier ermittelt die beste unter vier Cheerleadern. Trotz 25 Songs wird's schnell langweilig. Am Ende jeder Stage speichert Ihr Fotos und Videos Eures Auftritts in einer Galerie.



PS2 Bewegt die Pompoms korrekt zu den eingeblendeten Symbolen

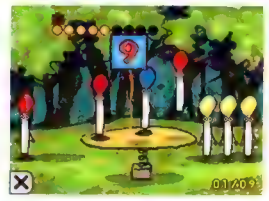


GUINNESS WORLD RECORDS



Wii Lecker: Kakerlaken verspeisen ist eine Disziplin

10 GEWINNT



Ein mathematisches Abenteuer" verspricht Nintendo mit "10 gewinnt" – und übertreibt nicht. Ihr landet in einem Feenland, das Ihr in vereinfachter Point'n'Click-Manier bereist und dort rund 30 Ratselsorten aufspürt. Bei denen dreht es sich stets um Zehnersummen, das zu erreichende Ergebnis muss also mit zehn multiplizierbar sein. Die Aufgaben reichen von einfachen Zähltests bis zu durchaus kniffligen Geschicklichkeitsprüfungen unter Zeitdruck. Abwechslung wird groß geschrieben, die schräge Grafik ist hübsch und die quirlige Story motivierend – nicht nur für Casual-Spieler. Ein echter Geheimtipp.

DS Knifflig und knifflig: Rätsel wie die Streichholzgewichtung sind nicht ohne

Uninspierte Minispiel-Sammlungen gerade für Wii gibt es inzwischen wie Sand am Meer, "Guinness World Records" schafft das Kunststück, sich ordentlich davon abzuheben. 40 Disziplinen wie Waschmaschinenweitwurf, Telefonbuch zerreißen, Tempo-Tätowieren oder Schafe scheren stehen auf dem Programm – die Bedienung ist simpel und damit familienfreundlich. Witzige Cartoongrafik setzt die Aufgaben unterhaltsam in Szene. Gerade auf dem DS, der hochkant gehalten wird, kommt sie gut zur Geltung. Für Motivation sorgt die Rekordjagd, dank Internetanbindung könnt Ihr Eure Leistungen weltweit oder regional vergleichen.



WILD EARTH: AFRICAN SAFARI



Enttäuscht, dass "Afrika" (PS3) nicht nach Europa kommt? Dann macht eine "African Safari" auf Wii. Die sieht grafisch mau aus, dank simpel funktionierender Steuerung, ordentlich Umfang und etlichen Savannentieren kommt aber Urlaubsstimmung auf. Als Fotograf marschiert Ihr frei durchs Buschland und wadet durch Flüsse, nur Berge sind tabu; mit Eurer Kamera (inkl. Zoom) knipst Ihr unzählige Bilder und erfüllt die Tierwünsche des Auftraggebers. Gezielt und abgedrückt wird ganz einfach per Remote. Sämtliche Tiere sind friedlich, der Spielablauf sehr gemächlich. Lobend zu erwähnen sind das Fotoalbum für die besten Bilder und die interessanten Tier-Infos.



Wii Minispiel: Elefant duscht schmutzige Tiere.

Im Oktober erhältlich

PLAYSTATION 2			
Buzz Junior: Verrückte Rennen	Sony	Denken	40 Euro
Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Musikspiel	30 Euro
EyeToy Play: Hero	Sony	Geschicklichkeit	40 Euro
EyeToy Play: PomPom Party	Sony	Geschicklichkeit	40 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	40 Euro
Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	30 Euro
Lego Batman	Warner	Action	30 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Monster Lab	Eidos	Action	40 Euro
MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	30 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	40 Euro
SingStar: Turkish Party	Sony	Musikspiel	30 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	30 Euro
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	30 Euro
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	30 Euro

PLAYSTATION 3			
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	70 Euro
BroShack	Take 2	Action-Adventure	60 Euro
Blitz: The League II	Midway	Action	60 Euro
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	80 Euro
Dead Space	Electronic Arts	Action	70 Euro
Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	70 Euro
Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Fracture	LucasArts	Action	70 Euro
Lego Batman	Warner	Action	50 Euro
LittleBigPlanet	Sony	Simulation	70 Euro
Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	60 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	60 Euro
MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	60 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	70 Euro
Repulse Fishing Franny	Activision	Simulation	50 Euro
Siren Blood Curse	Sony	Action-Adventure	30 Euro
Soccam: Confrontation	Sony	Ego-Shooter	40 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	70 Euro

XBOX 360			
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	70 Euro
Blitz: The League II	Midway	Action	60 Euro
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	80 Euro
Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	Strategie	60 Euro
Dead Space	Electronic Arts	Action	70 Euro
Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	70 Euro
Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	70 Euro
Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	60 Euro
Fracture	LucasArts	Action	70 Euro
Lego Batman	Warner	Action	50 Euro
Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	60 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	60 Euro
MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	60 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	60 Euro
Repulse Fishing Franny	Activision	Simulation	40 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	70 Euro

Wii			
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	60 Euro
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Wilden Mustangs	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	40 Euro
Bugster Supreme	Electronic Arts	Musikspiel	30 Euro
Bretz Kids Party	Game Factory	Geschicklichkeit	50 Euro
Brothers in Arms: Double Time	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
Build A Bear-Workshop	Game Factory	Geschicklichkeit	40 Euro
Carnival Games: Mini Golf	Take 2	Geschicklichkeit	30 Euro
Chocobo Dungeon	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	50 Euro
EA Promi-Duell	Electronic Arts	Action	40 Euro
Fritz Chess	Gammick	Denken	40 Euro
Guinness World Records	Warner	Geschicklichkeit	40 Euro
Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	40 Euro
Lego Batman	Warner	Action	40 Euro
Littlest Pet Shop	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
Mergot's Word Brain	Zoo	Denken	30 Euro

Monopoly	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Monster Lab	Eidos	Action	50 Euro
More Game Party	Midway	Denken	30 Euro
My Horse and Me 2	Alami	Simulation	50 Euro
MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Order Up	Zoo	Simulation	40 Euro
Rubiks Puzzle World	Game Factory	Geschicklichkeit	50 Euro
SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
SNK Arcade Classics Vol. 1	Ignition	Beat'em-Up	30 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	40 Euro
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	40 Euro
Wild Earth: African Safari	Majesco	Simulation	40 Euro

PSP			
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Lego Batman	Warner	Action	40 Euro
Midnight Club: LA Remix	Take 2	Rennspiel	40 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	40 Euro
Star Ocean: First Departure	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro

DS			
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	40 Euro
8 Ball All Stars	Oxygen	Sportspiel	30 Euro
Abenteuer auf dem Reiterhof: Das Schwarze Wildpferd	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Animal Baking	Gammick	Action	40 Euro
Bella Sara	Codemasters	Action	40 Euro
Bretz Kids Party	Game Factory	Geschicklichkeit	40 Euro
Cake Mania 2	Codemasters	Geschicklichkeit	30 Euro
Cosmetic Paradise	SOS Games	Simulation	30 Euro
Crazy Machines	dtp	Denken	30 Euro
Das verrückte Labyrinth	dtp	Denken	30 Euro
Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	40 Euro
Die Reitzakademie: Das entscheidende Turnier	dtp	Simulation	30 Euro
Dinosaur: Kampf der Giganten	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Dungeon Master	Eidos	Action-Adventure	40 Euro
Elite Forces	Gammick	Action	40 Euro
Family Park Tycoon	Ascaron	Simulation	30 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Fritz & Fertig – Schach lernen und trainieren	Deep Silver	Denken	40 Euro
Guinness World Records	Warner	Geschicklichkeit	40 Euro
insectoids	cdv	Jump'n'Run	40 Euro
International Athletics	THQ	Sportspiel	40 Euro
Kong DS-10	Nintendo	Musikspiel	40 Euro
Labyrinth	dtp	Denken	30 Euro
Lego Batman	Warner	Action	40 Euro
Letzte Red Riding Hood's Zombie BBO	Gammick	Action	30 Euro
Littlest Pet Shop: Dachstuhl	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Littlest Pet Shop: Garten	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Littlest Pet Shop: Winter	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	40 Euro
Martin Mystery	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Maths Made Simple	SOS Games	Denken	40 Euro
Mechanic Master	Midway	Denken	30 Euro
Mein Beautyhotel für Tiere	dtp	Simulation	30 Euro
Mein Französisch-Coach	Ubisoft	Denken	30 Euro
Mein geheimes Tagebuch	Oxygen	Simulation	30 Euro
Mein Make-Up	Oxygen	Simulation	30 Euro
Mein Westemflor	dtp	Simulation	30 Euro
Meine Mode Kollektion	Oxygen	Simulation	40 Euro
Meine Tiersatzpreis in Australien	dtp	Simulation	30 Euro
Metal Slug 7	Ignition	Action	40 Euro
Monster Lab	Eidos	Action	40 Euro
Moto Racer	Nobbis	Rennspiel	40 Euro
My Boyfriend: Der Sommer meines Lebens	dtp	Simulation	30 Euro
MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Mystery Detective II	SOS Games	Denken	40 Euro
Nenesstray 2	Codemasters	Action	40 Euro
Naruto: Ninja Council 2	Tommy	Action	30 Euro
Phoenix Wing: Ace Attorney: Trials & Tribulations	Nintendo	Simulation	40 Euro
Pipemane	Empire	Denkspiel	30 Euro
Plintzen: Volle Breitzeit	HMM	Action	40 Euro
Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	40 Euro
Prey the Stars: Gabu der Gefährliche	THQ	Action	40 Euro
Quiz Tati	SevenOne	Denken	30 Euro
Rubiks Puzzle World	Game Factory	Geschicklichkeit	40 Euro
Scotland Yard	dtp	Denken	30 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	40 Euro
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	40 Euro
Think Kids	dtp	Denken	30 Euro
Think Logic: Trainer: Think again	dtp	Denken	30 Euro

FIFA 09 vs. Pro Evolution Soccer 2009

HD-Fußballgiganten im Vergleich – Runde 2:
Wie kickt es sich online?

In geselliger Runde sind Sports Spiele seit jeher Spaßgaranten: Was 1983 mit zwei Joysticks und "International Soccer" begann, erfreut sich 25 Jahre später ungebrochener Beliebtheit. Doch was machen, wenn die Kumpels keine Zeit haben oder mitten in der Nacht die Lust auf eine Partie Rasenschach kommt? Sucht via Xbox Live nach Gegnern oder stopstelt Eure PS3 an die weltweite Datenautobahn – dort werdet Ihr zu jeder Zeit fündig.

Das Monsterpaket

Wir beginnen mit "FIFA 09" und seinen geschätzten 250 verschiedenen Online-Varianten. Natürlich kommt Ihr einfach ein schnelles Spiel bestreiten, echten Internet-Profis ist das aber fast schon zu gewöhnlich. Sie nehmen stattdessen am "FIFA International Worldcup" teil und greifen nach der Krone. Oder noch besser: gleich einen eigenen Online-Profilclub gründen, Matches mit 20 menschlichen Zockern austragen und anschließend die Top-spieler anderer Vereine abwerben.

Der Star unter den Spielvarianten ist nämlich das Teamspiel 10-gegen-10. Nehmt Euch Zeit dafür: In der Lobby für eine spontane Partie wartet Ihr schon mal fünf Minuten, bis sich alle Spieler für eine Seite entschieden und Ihr Geplauder beendet haben. Perfekt, um zwischendurch ins TV-Programm zu zapfen. Dumm nur, dass der nächste Auswahlbildschirm extreme Schnelligkeit erfordert – nur dann habt Ihr die Chance auf die beliebten Offensivpositionen. Endlich im Match angelangt, ist das gemeinsame Spielerlebnis mit 19 Kollegen beeindruckend und läuft

meist ohne Lags ab. Die Krux am kollektiven Ballspiel ist jedoch das menschliche Ego: Jeder kommt so selten an den Ball, dass er ihn – sofern er ihn endlich hat – nur äußerst ungern wieder abspielt. Die Folge sind Partien mit teils acht egoistischen Sturmern auf jeder Seite. Hier kann nur die Zeit zeigen, ob sich eine Spielkultur entwickelt, in der dieser tolle Modus sein Potenzial entfaltet.

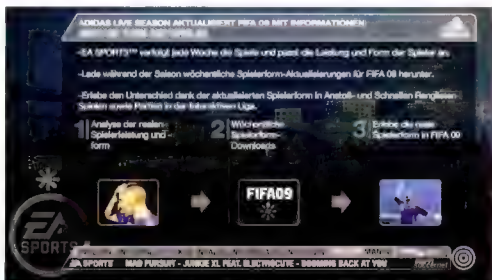
Häh, meine Konami ID?

"PES 2009" auf der Xbox 360 macht im Vergleich zur verkorksten Online-Saison des letzten Jahres viel richtig. Meist flüssige Matches (1 vs. 1 oder 2 vs. 2), ein schnelles Lobby-System (nach Ländern geordnet) sowie die Möglichkeit, eigene Spielräume zu eröffnen, finden wir klasse. Auch die Idee mit den Kommentaren im Spiel (z.B. "Sorry, war keine Absicht" oder "Tolles Tor") ist ebenso simpel wie praktisch. Lediglich nach einer Wiederholung bleibt das Bild für ein bis drei Sekunden stehen – das betrifft aber alle Spieler, somit entsteht keinem ein Nachteil.

PS3-Bolzer genießen die gleichen Features, müssen aber Hürden überwinden: Wer via WLAN auf seinen Breitbandzugang zugreift, kann bei "PES 2009" je nach Router auf Probleme mit der Verschlüsselung stoßen. Leider existiert keine Universal-Lösung, fragt im Einzelfall in einem "PES 2009"-Forum nach Hilfe. Der zweite Nervfaktor ist die 'Konami ID', die zwingend gebraucht wird: Füllt via Software-Tastatur einige Menüs aus, erdenkt ebensovielle Passwörter und bestätigt die Anmeldung schließlich per E-Mail. Dann kann's schon losgehen... ms



Das ist meine! Wer beim 20-Spieler-Wettbewerb von "FIFA 09" jeder immer den Ball haben will, vernachlässigt viele ihre Position und bröckelt haufen



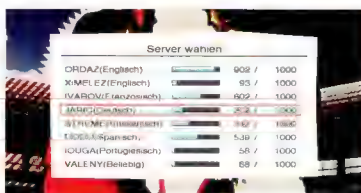
Die "Acidus Live Season" aktualisiert jede Woche die Form Eurer Dröbickunstar – in der "FIFA 09"-Packung liegt ein Gratis-Code für eine Liga Eurer Wahl bei



Während der Wiedermolungen auftrifft Ihr Euch bei "PES 2009" durch vorgefertigte Phrasen mitteilen – die meisten Gegner sind bescheiden und loben Euch eifrig



Schade um die Zeit: In der Lobby des 10-gegen-10-Spiels bei "FIFA 09" verschwenden Ihr mehrere Minuten mit Warten



Praktisch: Bei "PES 2009" sent Ihr – nach Nationen aufgeteilt – auf einen Blick, wie voll die Server gerade sind

FIFA 09 (PS3 / 360)	
Entwickler	EA Sports, Canada
Hersteller	Electronic Arts
Preis	70 Euro
Test	Ausgabe 11/08
PES 2009 (PS3 / 360)	
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Preis	65 Euro
Test	Ausgabe 11/08

BROTHERS IN ARMS

Hell's Highway

Hören Online-Soldaten auf Befehle?
MI prüft die Moral auf dem Schlachtfeld!



PS3 Weil es meist nur zwei sinnvolle Marschrouten gibt, lernt man den Ablauf schnell. Kommandos werden eider schnell überflüssig

Vor der Veröffentlichung von "Hell's Highway" lag der Mantel des Schweigens über dem Mehrspieler-Modus: Man wolle sich etwas Besonderes einfallen lassen und nicht zu viel verraten. Dem entsprechend hoch waren unsere Erwartungen: Leider wollten sich in den ersten Tagen keine Xbox-360-Spieler auf dem Online-Schlachtfeld blicken lassen, deshalb greifen wir mit gerunzelter Stirn zur PS3-Importversion.

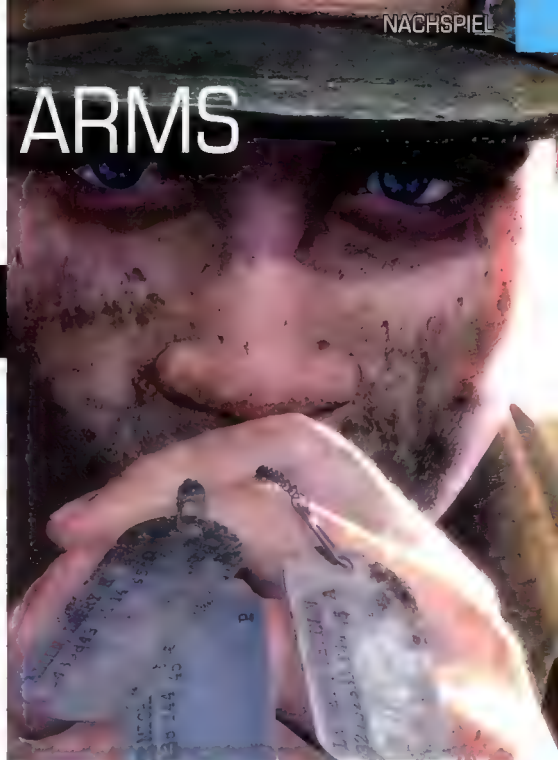
Beste Voraussetzungen

Auf den ersten Blick wirkt der Mehrspieler-Part von "Brothers in Arms: Hell's Highway" solide aufgebaut: Im Gegensatz zu den schwachen Suchfunktionen mancher Konkurrenten landet man hier in einer anständigen Online-Lobby, die verfügbare Spiele und allerhand nützliche Zusatzinformationen wie Parameter, Spielerzahl und Qualität der Verbindung auf den Bildschirm bringt. Man darf zudem eigene Spiele erstellen und hat dann

mit Kick- und Mute-Funktion auch administrative Kontrolle über die Mitspieler. Das Kampfsystem kann sich ebenfalls sehen lassen, auch wenn wie üblich um zwei Fahnen gerangelt wird: Die Angreifer müssen eine der beiden Flaggen erobern oder alle Verteidiger von der Karte fegen. Beide Teams bestehen aus jeweils zehn Mann, die wie im Soloabenteuer in Gruppen unterteilt sind. Es gibt einen Squad Leader, der eine Panzereinheit sowie zwei Spezialistenteams (z.B. Scharfschütze und MG-Team) kommandiert – zu Beginn jeder Runde überblickt man die taktische Karte und wählt die gewünschte Ausrüstung.

Schwache Befehlskette

Was sich auf dem Papier taktisch liest, entwickelt sich online zu einem heillosen Durcheinander. Mit nur zwei Brennpunkten sind die Karten recht übersichtlich, deshalb sparen sich die Squad Leader Kommandos – die Teams verteilen sich meist



PS3 Nervige Grafikfehler verderben den Spaß: Der Kopf des Panzerschwens schwebt über dem Turm – sein Körper steht dagegen auf dem Tank

eigenständig auf die Flaggen. Dabei macht Euch vor allem die holprige Grafik zu schaffen, die manche Animation verschluckt und mit argen Polygonfehlern mitunter nervt. Sie sehen nicht nur hässlich aus, sondern erschweren auch das Zielen – da steht man schon mal halb in der Wand

oder rutscht seitlich, ohne Bewegungskommandos zu geben. Obwohl wir mit verschiedenen Spielräumen experimentierten, wollten sich diese Fehler nicht ausmerzen lassen. Weil es keine Spielvariante mit Respawn gibt, verbringen wir zudem den halben Abend im Zuschauermodus: Es ist immer ein Neuling dabei, der sich auf eigene Faust verirrt oder sich an unnützer Stelle verschanzt. Dem müssen die gefallenen Mitspieler dann zugucken, bis der Feind endlich den Sieg erringt – gähnn. oe



PS3 So gehört sich das: Die übersichtliche Online-Lobby können sich einige Shooter-Konkurrenten zum Vorbild nehmen



NG: Holpergrafik erschwert das Zielen. Trotz MG-Stellung wird dieser Mitspieler dem so leicht ruckelnden Angreifer unterliegen

SPIELSPASS

Multiplayer
Entwickler
Hersteller
Preis
Test

5 von 10
Gearbox, USA
Ubisoft
65 Euro
Ausgabe 11/08

73

CRAZY MACHINES

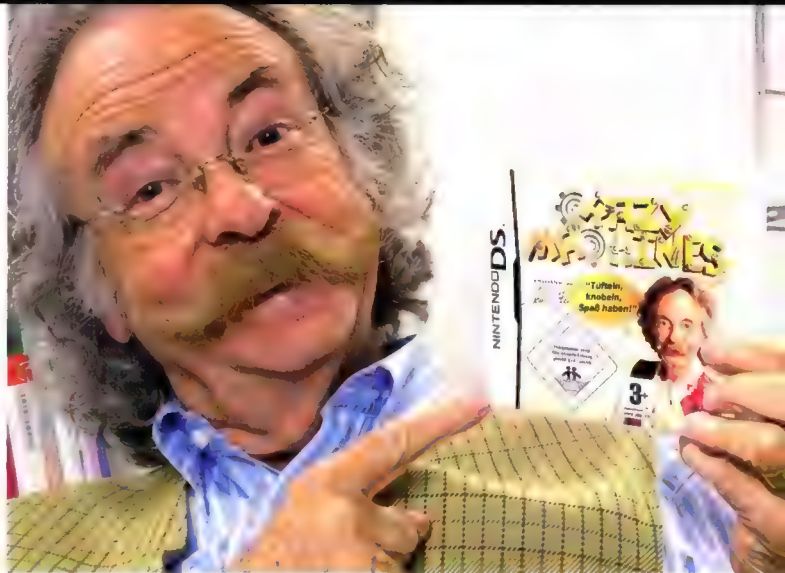
Letzten Monat haben wir das mobile Knobel-Labor getestet. Jetzt spricht M! mit Jean Pütz (72) – Hobbythek-Legende und Werbegesicht zum DS-Spiel.

» M!: Für den DS erscheinen immer mehr Produkte, die Menschen begeistern sollen, welche bisher keinen Kontakt mit Videospielen hatten. Gehirntraining, Kochkurs & Co. wollen ältere Zielgruppen ansprechen. Gelingt ihnen das – in Bezug auf die Person Jean Pütz?

Jean Pütz: Wenn man sich darauf einlässt, dann hat man schon gewonnen. Früher wurde älteren Leuten empfohlen Schach zu spielen, um das Gehirn nicht zu vernachlässigen. "Crazy Machines" liefert mindestens vergleichbare Ergebnisse auch ohne Computerkenntnisse.

Sind Sie bereits vor Ihrer Begegnung mit den "Crazy Machines" mit Video- oder Computerspielen in Berührung gekommen?

Mir fehlt ein wenig die Zeit, mich ausgiebig mit Videospielen auseinanderzusetzen. Mein neunjähriger Sohn spielt dagegen sehr gerne. Hier achte ich darauf, ihm die für sein Alter entsprechenden Spiele zu kaufen. Besonders wichtig ist mir, dass die Games Eigenaktivität fördern und fordern – also die Kinder zum Mitdenken und Mitmachen anregen. Normal – vor allem in der Schule – hat er ausgesprochene Konzentrationsschwierigkeiten; bei "Crazy Machines" entwickelt er über Stunden eine vorher nicht gekannte, durchgehende Aufmerksamkeit.



Sie sind 1936 geboren – als Computer und Videospiele noch Zukunftsmusik waren. Frech gefragt: Blickt ein Mensch reiferen Alters hier überhaupt durch?

Bisher habe ich bestimmte Videospiele abgelehnt, weil die Macher häufig auf kriegerische Gewalt setzen. Solche Dinge zu spielen, habe ich meinem Sohn verboten – bis er

zu seiner Erstkommunion Nintendo Wii geschenkt bekam, der auch ohne solch gewalttätige Effekte auskommt und aus dem passiven Agieren ein körperliches Event macht. Deshalb hat er auch den DS erhalten; um zu kontrollieren, was er darauf spielt, musste auch ich mich damit beschäftigen. Die Skepsis verschwand, als mir der Prototyp von "Crazy Machines" zugesandt wurde: Meine ersten Versuche waren ein wenig holprig, aber das System ist wirklich leicht zu bedienen; nach ein paar Runden an der Seite meines Sohnes wollte ich den Stylus nicht mehr aus der Hand legen. Das Spielprinzip erschließt sich auch Erwachsenen reiferen Alters ohne Weiteres – mit der Technik muss man sich aber erst einmal vertraut machen.

Sie haben Physik und Mathematik auf Lehramt studiert. Wie beurteilen Sie den Lerneffekt, den ein Denkspiel auf Kinder und Jugendliche haben kann?

Den Lerneffekt von Denkspielen halte ich für hoch. Dass bei "Crazy Machines" naturwissenschaftliches Grundwissen vermittelt wird, finde

ich besonders wichtig und wertvoll. Im späteren Berufsleben entscheiden sich die Leute eher selten für Naturwissenschaften oder Mathematik; für Kinder ist das eine spielerische Herangehensweise an die Thematik und ist daher gut geeignet, schon in frühester Jugend Begeisterung für Naturwissenschaften zu wecken.

Videospiele haben keinen guten Ruf in Deutschland. Machen Spiele unsere Kinder dümmer, fauler und aggressiver?

Natürlich gibt es Software, die nicht in die Hände von Kindern gehört; außerdem sollte das Videospielen nicht die einzige Freizeitbeschäftigung sein. Gute und pädagogisch wertvolle Spiele können dagegen das Lernen unterstützen und so auf interessante Weise Wissen vermitteln. Spielerisches Lernen ist ganz wichtig – es sollte noch mehr in den täglichen Schullauf eingebunden werden. Letztendlich sind aber die Eltern gefordert: Sie müssen kontrollieren und reflektieren was ihre Kinder spielen – am besten zusammen mit dem Nachwuchs.



Mitdenken erwünscht! Bei "Crazy Machines" stellt Ihr Euch ständig Fragen: Was passiert, wenn ich den Ball anstoße und den den Schatten umlege; damit dann

10 JAHRE

McMEDIA

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

JUBILÄUMSANGEBOTE BEI McMEDIA

Nintendo DS Lite +

1 NDS-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!

McMEDIA Jubel-Angebot

je 145,-

MySims Kingdom

My Little Baby

Pokémon Mystery Dungeon: Team Flare



Lil'Pest Pet Shop: Deempest

Lil'Pest Pet Shop: Winter

Lil'Pest Pet Shop: Carver



Drawn to Life: SpongeBob

FIFA 09

Mein eigenes Tierheim



Aufpreis
nur je **19,99**
(statt 29,99)

Spider-Man: Battle for New York

Fast Ratch

World Series of Poker 2008



Shrek
Smash
Crash Racing

Als durch die Blocken
Hummy drückt durch

Jubel-Schnäppchen



je 9,99



erhältlich ab 7.11.

Mario & Sonic bei den
olympischen Spielen

WWE Smackdown
Vs. Raw 2009

Aufpreis
nur je **29,99**
(statt 39,99)

*Beim Kauf der Nintendo DS Lite Konsole kann eins der hier präsentierten NDS-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

Guitar Hero Decades
erhältlich ab 13.11.

Spiel + Grip nur 49,99

Guitar Hero on Tour: Decades

Sonic Chronicles + Super Game Box

GRATIS!

Kostenlose Game Box für bis zu 7 NDS-Spiele

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Mario Party DS



New Super Mario Bros.



Super Mario 64



Mario Kart DS



LEGO Batman

Für PS2 29,99
Für Wii 39,99



Pokémon Erkundungsteam Zeldi



Pokémon Erkundungsteam Dondoko



erhältlich ab 20.11.

Winx Club Secret Diary 2009



Prinzessin Lillifee Meine wunderbare Welt



Natural Crossing



Harvest Moon



Lucas Star Wars: The Clone Wars



Dementoium - Die Apokalypse
Ab 18 Jahren



Nintendogs Labrador auch erhältlich in
Dachau und Ismaning und Chihuahua

Jubel-Angebote

je 35,99

39,99 Prime World Campus

**Aluminium Case
"Mario" oder "Zelda"**

je 14,99

statt 19,99

2-7 Aufbewahrung der
NDS- oder NDS Lite-Konsolen, Spielbox

NDS-Spiel + Zubehör-Set

Preissturz!

je 19,99

statt 31,99

Wie drei ???
General Set

Wie drei ???
Pet Set

Wie drei ???
General Set

**NDS Lite Zubehör-Set
Pack 1**

je 9,99

Farbige LCD-
Bildschirmhülle
100%
durchsichtige
Schutzhülle
aus hochwertigem
Material. Farben erhältlich

Dr. Kawashima:
Gehirn-JoggingDr. Kawashima:
Major Gehirn Jogging

Augen-Training

10 Bewusst -
Ein mathematisches AbenteuerKochkurs:
Was wollen wir heute kochen

Big Brain Academy



Space Chimps



Know How der Zauberkunst



42 Spielklassiker



Think Kids



Think Logik Trainer - Think again



Das verrückte Labyrinth

Practise English -
Face Everyday Situations

English Training

Prof. Kogayama's
Mathematik TrainingJewel Quest
Expeditions

Mahjong

Lego Star Wars 2:
Die klassische TrilogieBarbie als Prinzessin
der TiarasSophies Freunde:
Unsere Therapiepraxis

Sonic Dash

Sophies Freunde:
KochspaßDisney Prinzessinnen:
Magische Schätze

10%

RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.

Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld.

Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 15.11.2008, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen

Jubel-Angebote

26,99

29,99 Preis ohne Coupon

Jubel-Schnäppchen

19,99

Wii Sports Pack

Wii Konsol
Fernbedienung
Power Pack Controller
Sport Spiel: Wii Sports

Einzelpreis 19,99

McMEDIA Jubel-Angebot

249,99

Einzelpreis 39,99

1 Wii-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!

Alien Syndrome



Hot Wheels: Beat that!



Aufpreis nur je
9,99
Normal 29,99

Littles Pet Shop



Be Bop



MySims Kingdom



erhältlich ab 30,00

Aufpreis nur je
39,99
Normal 49,99

erhältlich ab 7,11

WWE 2009

FIFA 09

10% RABATT- COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 15.11.2008, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Mario Kart + Lenkrad



Einzelpreis 9,99

49,99

Wii Play + Wiimote



49,99

Wii Fit + Balance Board



88,88

Guitar Hero 3 + Gitarre



Einzelpreis 29,99

Preissturz!

49,99



Jubel-Angebote

26,99

Link's Crossbow Training
Wiimote und Nunchuck separat erhältlich.

Big Brain Academy
Wiimote und Nunchuck separat erhältlich.

Master: Boy of Crisis

Super Mario Galaxy

Super Smash Bros. Brawl



erhältlich ab 24,10



Jubel-Angebote

44,99



Hand-Ladestation Wiimote



Einzelpreis 29,99

24,99

F-Strap Charge: Ladegerät



Einzelpreis 9,99

9,99

Star Wars: The Clone Wars



erhältlich ab 13,11

49,99

World Series of Poker: Tournament of Champions



Sega Superstars: Teamo



Sonic und die gelbes Meer



Preissturz!



Shrek der Dritte



Xbox 360 Premium Jubel-Bundle

+ 2 Gratis-Spiele

1 Xbox 360-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!

Kung Fu Panda

Logo Indiana Jones



Xbox 360 Elite
inkl. 120 GB Festplatte
+ 2 Spiele nur 299,99

Xbox 360 Arcade Konsole
+ Sega Tennis nur 179,99

HDMI-Kabel 9,99

60 GB Festplatte
HDMI-Anschluss

Race Driver GRID



Aufpreis nur
29,99

erhältlich ab 13.11.

Aufpreis nur je
39,99

Mirror's Edge



erhältlich ab 13.11.

WWE 2009

erhältlich ab 07.11.

FIFA 09

FIFA 09

C&C Alarmstufe Rot 3

239,99

Sie sparen über 100,-

Beim Kauf der Xbox 360 Premium oder Arcade kann es sich um eine der hier präsentierten Xbox 360 Modelle handeln. Die hier angebotenen Preise sind vom 01.11.2008 bis zum 31.10.2009 gültig. Die Verfügbarkeit der Spiele ist nicht garantiert.

Guitar Hero 3 Legends of Rock

+ Gitarre + Faceplate

Einzelpreis 29,99

49,99

GRATIS!
Gitarren-Faceplate
Blackrock im Wert
von 14,99



Tony Hawk's Proving Ground Shrek der Dritte Ninjabros Nine Virtua Tennis 3



statt 39,99



statt 29,99

erhältlich ab 24.10.

Jubel-Schnäppchen



19,99

Viva Pinata: Chaos im Paradies



erhältlich ab 1.11.

je **49,99**

Joe Danger



erhältlich ab 24.10.

je **59,99**

Play & Charge Kit grün



Limitiert!

erhältlich ab 24.10.

19,99

Xbox 360

Wireless Controller grün



Limitiert!

44,99

Warhammer Online:
Age of Reckoning

+ White Dwarf
Magazin im Wert
von 5,95

GRATIS!

49,99

Command & Conquer
Alarmstufe Rot 3

+ Stoff-Aufnäher Set
(Alliierte Westmacht,
Russland und
Japan)

GRATIS!

49,99

FIFA 09 + Schlüsselanhänger
(lasergravuriert)

GRATIS!

49,99

erhältlich ab 38,10

49,99

World Of Warcraft: Wrath Of The Lich King

JETZT
VORBESTELLEN!

34,99

erhältlich ab 13.11.



Als Erster spielen!

Mitternachtsverkauf am 13.11.08 ab 00:00 Uhr
in vielen McMEDIA-Gameshops!

Vorverkaufs-Adressen: www.mcmmedia.de

TRADING CARDS

Yu-Gi-Oh!
TRADING CARD GAME

Yu-Gi-Oh! Collectible Tin 2008
Wave 2 + Album und Sticker

erhältlich ab 4,11

GRATIS!

19,99

Yu-Gi-Oh! Goyo Guardian Tin
+ Album und Sticker

GRATIS!

19,99

Yu-Gi-Oh! Special Pack
4 Booster + 2 Sonderkarten

Exklusiv bei McMEDIA!

19,99

Yu-Gi-Oh! Special Edition
The Duelist Genesis
+ 1 Sonderkarte

GRATIS!

14,99

Yu-Gi-Oh! 5Ds Zombie
World Structure Deck
+ Buch der Meister

GRATIS!

9,99



Pokémon D&P Tin Deck Box Serie 5 + Promo Booster Serie 5

Die neuen Pokémon Metal Sammlerboxen! Jede Box enthält 3 Booster 1/3 der D&P Serie und je 1 Level X Holokarte: Mewtwo oder Rihornhorn (je nach Design).

GRATIS!

je **14,99**

separat erhältlich und nur bei McMEDIA gibt es noch einen Preisvorteil: Der Set 5 ist gratis!

Pokémon D&P Lucario Tin Deck Box

Inkl. Lucario Level X Karte

Jubel-Schnäppchen

je **9,99**

1x Metalbox mit Sichtfenster
1x Booster 1/3 der D&P Serie
1x exklusive Holokarte: Lucario LV X

Jubiläumsschnäppchen

je **3,99**

Pokémon D&P Majestätischer Morgen

Pokémon D&P Adventskalender

23 Pokémon-Karten + 1 Diamant-Karte und 1 Booster mit 15 weiteren Pokémon-Karten aus der Diamond & Pearl Serie

je **17,99**

Pokémon Next Quest Booster Pack

Inkl. 2 Pokémon-Figuren

Preissturz!

je **2,99**

Sammlbares Miniaturreisepack mit 2 Pokémon-Figuren in jedem Boosterpack und 1000 Karten

je **12,99**

Pokémon D&P Jubiläumsschnäppchen

je **2,99**

Pokémon D&P Jubiläumsschnäppchen

GAMER SERVICE



8 GUTE GRÜNDE BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

• 24 Stunden-Blitz-Lieferservice

Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.

• Neuheiten Vorbestellservice

Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.

• Riesiges Sortiment

Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen - auch **Uncut** und ab 18 Spiele.

• Dauerhaft günstigste Preise

McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften**. In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!

• Kompetente Fachberatung

Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung und exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.

• Exklusive GRATIS-Zugaben

Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.

• Aktiver Jugendschutz

Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.

• Kostenlose Games-Magazine

Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE

AB 18

die wir hier nicht bewerben können,
gibt es auf Anfrage gegen
Altersnachweis.

KIDS SPIELWAREN

Böckelbühlstr. 31a
02763 Zittau
03583/510738
www.kids-spielwaren.de



McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP

Ostertor 7
02657 Lemgo
05261/188522
www.mcmidiashop.de



TWENNÄFEL

Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530



MUSIC ADVENTURE

Marktplatz 79
03773 Hennell
02242/686140
www.music-adventure.de



RONNY'S ALLERLEI

Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905



GAMES 04

Hecknerstr.
06449 Aschersteden
03473/221596



WOLTER

Carl-Ritter-Str. 23
06484 Quedlinburg
03946/2743



McMEDIA IE-SHOP

Gerberpassage/Unterpassage 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.ie-shop.de



MEDIA GAMES

Alt-Regel 11
13507 Berlin
030/4377655



MEDIA POINT

Börnicker Chaussee 1-3
6321 Bernau
03338/76615



SCHMIDT-PASSAGE

Neuer Markt 25
71922 Waren
03991/63326



McMEDIA

Wahmstr. 26
23552 Lübeck
0451/3845658
www.abgames.de



A.B. GAMES

Schwarztauer Allee 8a
35554 Hock
0451/871755
www.abgames.de



BECKMANN-MENSCH

Neues Zentrum 2
01275 Lehrte
05132/82850
www.all4trains.de



BULLDOG GAMES

Völkseiner Str. 46
01832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de



McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP

Königsplatz 37
33098 Paderborn
05251/296971
www.mcmidiashop.de



JONELEIT CENTRUM BÜRO

Saure Wiesen 1
34613 Schwalmtal
06991/9480-0



GAMEBUY-ME

Passage an den Beeren
36433 Bad Salzungen
03695/620169



MOBI GAMES PALACE

Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331371



TOY STORE

Hauptstr. 55
37812 Herzberg
05521/1780
www.toystore-herzberg.de



TOY STORE

Wiefelplatz 18
07441 Bad Sachsa
05523/303992



GAMELAND

Bahnhofstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de



PRIMAL GAMES

Kurt-Schumacher-Platz 4
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de



BACHLER GAMES

Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088



BUCHHANDLUNG GÜNZEL

Mühlentstr. 1-2
49354 Diepholz
05441/988329



FLANDERS DE MULTIMEDIA

Kärstr. 6
4516 Wittlich
06571/265280
www.flanders.de



LET'S PLAY IT

Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661



SPIELZEUGLAND MÖCK

Dalmerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375



HIGHLIGHT COMPUTER

Poststr. 91
07129 Leonberg
07152/9263980



HIGHLIGHT COMPUTER

Im Dorf Markt 4
53665 Calw
07051/936586



HIGHLIGHT COMPUTER

Kimmichwiesen 7
53665 Calw
07051/926810



MEGA STAR

Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59142



GAME-STORE-SCHLÄTTL

Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850
www.schlaetl.de



MOWIN ENTERTAINMENT

Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.spielotom.com



PLAY IT!

Hirschstr.
81527 Sonthofen
08321/787825



POWER OF GAMES

Reinholdstr. 55A
92358 Seubersdorf
09497/9419689
www.powerofgames.de



SCHMID-PASSAGE

Schmidtstr. 10
93426 Rodding
09461/693



MEGA COMPANY POCKING

Gewerbering 2
94060 Pocking
08531/510105
www.mega-company-pocking.de



GIERSTER SPIELWAREN

Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilsbiburg
08547/3979
www.classic-teddy.de



MANDROPS

Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225-600
www.mandrops.de



WORLD OF ILLUSION

Waldstr. 1
38527 Suhl
03681/722189
www.gamesparer.de



harnack

MEGA COMPANY
Bahnhofstr. 1
A-05280 Braunau
0043-(0)7722/652500



PLAY IT!

Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436



WIR KAUFEN UND VERKAUFEN AUCH GEBRAUCHTE VIDEO- und KONSOL- GERÄTE



Wir können Sie auch auf dem
Versandweg beliefern

Unter www.mcmidia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandels Erfahrung und verfügen über Startkapital?

Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 - Fax: 05121/76 17 27 - eMail: info@mcmidia.de - Web: www.mcmidia.de

ONLINE

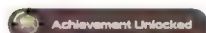
Zweiräder für Paradise City

ZUSATZ-INHALT • Criterion hält seine Versprechen und spendiert "Burnout Paradise" weiterhin kostenfreie Updates, die das Vollgaserlebnis aufbohren. Seit Kurzem ist das Motorrad-Update erhältlich – PS3-Besitzer kriegen es automatisch, auf der Xbox 360 findet es sich im Markt-Platz. Nach der Installation begrüßt Euch ein neues Hauptmenü, der Garage wurden zwei leistungsstarke Bikes hinzugefügt (wahlweise mit männlichen oder weiblichen Fahrern besetzt). Mit denen geht Ihr 38 frische Zeitfahr-Herausforderungen an, die nach Tageszeiten unterteilt sind: In Paradise City wird es jetzt auch Nacht, entweder entsprechend der realen Uhrzeit oder auf Wunsch im beschleunigten Tempo. Auch online gibt es neue Dinge für Zweiräder zu entdecken: 70 Herausforderungen wurden extra dafür konzipiert. Die Bikes fahren sich angenehm griffig und sind ausgesprochen robust, was die Rennen sogar etwas einfacher macht. Nur die altbekannten Auto-Wettbewerbe sind damit nicht anwählbar – Fahrzeuge mixen funktioniert nicht. Aber darüber zu meckern, wäre kleinlich – das Update ist schließlich gratis.

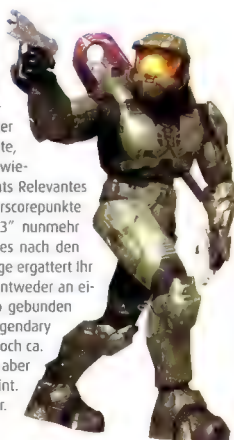


360 So gehört es sich: Auf den Bikes sitzen wahlweise auch Fahrerinnen.

Master Chief spendet Achievements



ZUSATZ-INHALT • Wenn ein Spiel bei Microsoft eine Extrawurst gebraten bekommt, dann "Halo 3". Für den Dauerbrenner erschien unlängst ein kostenfreies Update, das selbst lange desertierte Master Chiefs wieder anlocken soll – spielerisch wurde nichts Relevantes geändert, es kamen lediglich 250 Gamerscorepunkte hinzu. Insgesamt lassen sich mit "Halo 3" nunmehr 1.750 Zähler horten, also 500 mehr, als es nach den Richtlinien geben dürfte... Die neuen Erfolge ergattert ihr bei Online-Matches. Der Haken: Sie sind entweder an einen zeitlich eingeschränkten Wettbewerb gebunden oder können nur auf Maps aus dem "Legendary Pack" erzielt werden – das kostet derzeit noch ca. 10 Euro. Üblicherweise verschenkt Bungie aber alte Karten, wenn ein neues Set erscheint. Nur wann das sein wird, ist noch nicht klar.



Mega-Wucher mit Mega Man

ZUSATZ-INHALT • Capcom setzt scheinbar darauf, dass Anhänger ultraharter Hüpf-Action auch beim Geld ausgeben gerne die Zähne zusammenbeißen: Für "Mega Man 9" sind nämlich eine ganze Reihe mehr oder weniger sinnvoller Erweiterungen geplant (und teilweise bereits erhältlich), die im Gegensatz zum "Mutertitel" alles andere als preisgünstig ausfallen. Für noch härtere Schwierigkeitsgrade, Endloslevel oder Alternativcharakter Proto Man werden zwischen 1 und 3 Euro fällig, alles zusammen zieht Euch 8 Euro aus dem Geldbeutel. Über Sinn und Unsinn von Zusatzinhalten und deren Preise ließe sich lange streiten, aber dieses Vorgehen ist für uns Abzocke.

PS3 auf Wii-Trip

DOWNLOAD • Auf der E3 nebenbei angekündigt und ganz unspektakulär gestartet, gibt es im XMB der PS3 einen neuen Menüpunkt: Beim Start von "Folding@home" sorgt ein Update dafür, dass daraus "Life With PlayStation" wird. Dahinter verbirgt sich neben der bekannten Proteinkettenberechnung ein alternativer Kanal, der sich als nette, aber etwas belanglose Mischung aus Nachrichten- und Wetterkanal der Wii entpuppt. Rund 30 Städte (aus Deutschland München und Berlin) sind auf einer frei drehbaren Weltkugel platziert sowie mit den aktuellen Wetter- und Temperaturdaten versehen. Steuert ihr eine Metropole an, wird ein Webcam-Bild angezeigt sowie eine Reihe mehr oder weniger lokaler Nachrichten-Schlagzeilen, die auf Wunsch im Browser als Volltextmeldungen gelesen werden können – allerdings bislang nur auf Englisch. Als kostenloses Gimmick ist es kurzzeitig witzig, der praktische Nutzen halt sich durch die vielen Limitationen aber in Grenzen.



PS3 Ohne Englisch nicht verstehen: Die Meldungen sind derzeit ausschließlich in englischer Sprache abgefasst.

ONLINE-TICKER »

... ob gerade und online ... Zumindest einige der minimalsten GBA Kunstspiechen finden den Weg auf westliche Bildschirmen. Mit "Art Style: Orbient" ist eine Orbital-Adaption in den USA erschienen, andere Umsetzungen folgen – auch bei uns dürften die interessanten Titel bald verfügbar sein ... So ... Das nächste Spiel der "Mutant Storm" Macher PomPom Games erscheint überraschend nicht für Xbox 360, sondern als Download auf der PS3. "Astro Trapper" erinnert spielerisch an "Urduin" – aber viel psychedelischer ...

Wipeout HD

PS3 Rennspiel



360 Adrenalinalgeladen: Bei der pfeilschnellen Matz um Platz 1 musst ihr oft mit Waffengewalt an den sturen Gegnern vorbei. Vergesst bei den Schmutzern aber nicht den Einsatz der Luftbremsen in der nächsten verschlungenen Schikane!

Legenden sterben nie: Seit 1995 halten uberschallschnelle Schwiebegleiter Sci-Fi-Raser in Atem. Die Mutter aller Zukunftsrennsportspiele reinkarniert nun endlich für das PlayStation Network. "Wipeout HD" enthält acht Strecken der PSP-Episoden "Pure" und "Pulse", die auch rückwärts befahrbar sind. Auf der PS3 erstrahlen die Pisten dank 1080p-Auflösung und 60 Bildern pro Sekunde in neuem Glanz – Technik-Puristen nörgeln nur über seltenes Tearing und minimale Ruckler. Alle anderen erfreuen sich an vier Geschwindigkeitsklassen (Venom, Flash, Rapier und Phantom) sowie zwölf Rennboliden der Teams von Feisar, Qirex, EG-X oder Assegai. Auch die vorzügliche Steuerung enttäuscht Fans nicht, denn dank Luftbremsen und Seitwärtsbewegung gleitet ihr flugs durch enge Kurven. Ebenso bekannt von den PSP-Teilen ist der Überschlager: Während eines Sprungs steuert ihr schnell nach links und rechts, um bei der Landung einen Turboboost zu zünden. Alternativ schaltet ihr die Sixaxis-Steuerung zu und bewegt Euren Gleiter mittels Controller-Neigung. Ebenso neu ist die Pilotenunterstützung, die als Fahrhilfe Euer Vehikel vor Bandencrashes bewahrt.

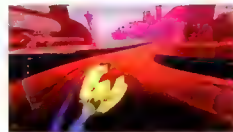
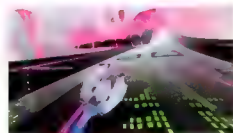
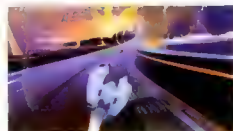
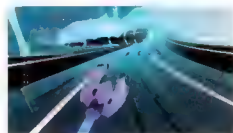
Gut gerüstet stellt ihr Euch also der Kampagne in acht Klassen, die sich in verschiedene Events unterteilen: "Wipeout"-typisch rast ihr in Einzelrennen oder Turnieren gegen sieben Mitstreiter. Aktiviert Waffensysteme, indem ihr über entsprechende Felder auf der Strecke rast. So malträtiert ihr

Gegner mit Minen, Raketen, Plasma oder Erdbeben. Alternativ absorbiert ihr Waffensextras in Schildenergie. Bei den Zeitrennen und Schnellen Runden habt ihr die verschlungenen Pisten für Euch allein, knackige Zeitvorgaben halten Euch in Atem. In der Rennbox erstellt ihr eigene Rennerevents samt abschaltbaren Waffen. Löblich: Sogar an Splitscreen-Duelle an einem Bildschirm wurde gedacht. Ein grafisches Highlight erwartet euch bei der 'Zone': Hier erstrahlt die Strecke in wilden Farbkombinationen, während Euer Gleiter zu treibenden Beats immer weiter beschleunigt. Die Ohren werden von Kraftwerk, Booka Shade und Noisia verwöhnt. Eigene Soundtracks lassen sich ebenso einspielen. Gerade mit Kopfhörern und aktivierten Soundverfremdungen offenbart sich eine wunderbare Klangwelt.

Online mit acht Spielern funktioniert es ebenso – mittels L1-Taste und Bluetooth-Headset sogar mit Sprachchat. Kinderkrankheiten wie Verbindungsprobleme und unschöne Soundhakler konnte Sony mit einem Online-Update bereits eindämmen. Der gelungene PS3-Einstand zum Schnappchenspreis fordert mit knackigem Schwierigkeitsgrad auch Profis – Einsteiger müssen sich erst mit zahlreichen Übungsrunden einarbeiten. ts



360 Im Foto-Modus haltet ihr spektakuläre Rennmomente fest, versetzt die Schnappschüsse mit Unschärfe-Effekten und speichert sie im JPG-Format.



360 Immer weiter beschleunigt ihr in den 'Zone'-Rennen durch wechselnde psychedelische Farbräume

SPIELSPASS		9
Entwickler	Sony Liverpool, UK	
Hersteller	Sony	
Preis	18 Euro	

Shadow Assault / Tengu

360 Geschicklichkeit

6

Die "Tengu"-Serie hat eine bewegte Vergangenheit hinter sich, die meist solide Abenteuer voller Ninjaschleichereien und Metzeleien hervorbrachte – in jüngster Zeit häuften sich allerdings die weniger interessanten Episoden. Überraschend, welche Richtung die Reihe jetzt geht: Mit einem Wechsel vom Vollpreis- ins Download-Segment hätten wir nicht gerechnet. Und was der kuriose zusammengestückelte Name soll, bleibt auch unerklärt.

"Shadow Assault" greift das Grundkonzept der Serie auf, dampft es aber auf Bildschirmgröße zusammen und versieht es mit eingängigen Regeln: Alle Menschen – also Ihr und Wächter bzw. Feinde – bewegen sich feldweise durch die Kulissen, was die Basis für den Rest legt. Damit ist die Sichtweite von Charakteren ebenso klar einschätzbar wie ihre Laufrouen. Das spielt eine große Rolle, denn direkte Konfrontationen sind diesmal weitgehend tabu: Stattdessen könnt Ihr ähnlich wie bei Tecmos PS2-Titel "Tript" Fallen auslegen, in die Eure Kontrahenten tappen sollen. Minen sorgen für explosiven Energieverlust, mit Sprungfedern, Bambusstöcken und mehr baut Ihr ganze Schadschancen zusammen. Das hat seinen Charme und funktioniert gut, bietet aber auf Dauer nicht allzu viele Möglichkeiten. Solo-Ninjas bewältigen 30 Szenarien, bei denen stets eine von drei Aufgaben im Mittelpunkt steht: Erledigt ein bestimmtes Opfer,



360 So viel Gefahren auf nur einem Bildschirm. Die gelben Felder deuten an, wo die Wächter gerade hinsehen – tretet Ihr in diesen Bereich, bleiben sie Euch hartnäckig auf den Fersen

exekutiert alle Anwesenden oder erreicht das Ziel lebend – und am besten ungesehen. Wilder geht es beim Mehrspieler-Part zu, der sich am besten als "Ninja-Bombberman" beschreiben lässt. Der große Kracher ist "Shadow Assault" nicht, aber als etwas anderes "Tengu" für zwischendurch okay. [us](#)

SPIELSPASS

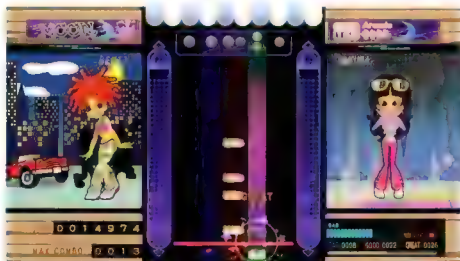
Entwickler: **From Software, J**
 Hersteller: **Microsoft**
 Preis: **10 Euro**

6

Beat 'n Groovy

Wii Musikspiel

frei



360 Da helfen auch die eingeblendeten Hinweis-Symbole oben rechts: Die Tastenbelegung von "Beat 'n Groovy" ist beschriftet.

Im Gegensatz zu "Dancing Stage" haben die "Bemani"-Urmarken "Beatmania" und "Pop 'n Music" im Westen nie wirklich Anklang gefunden. Vielleicht soll das fast identische "Beat 'n Groovy" ein Versuchsbild sein, ob heute Interesse daran besteht – der platz dann aber in Rekordzeit. Mit nur neun Songs, die zudem allesamt unbekannt sind, fällt der Umfang unter die Kategorie "Freiheit". Nicht weniger dumm dreist ist die Umsetzung des Ganzen: Theoretisch sollt Ihr nach unten laufende Notensymbole treffen – aber dass man bei der 3-Spalten-Variante nicht die farblich korrespondierenden Buttons nimmt, sondern alles unhandlich über das ganze Pad verstreut, ist schlichtweg idiotisch. So ein Machwerk gehört mit konsequenter Nichtbeachtung abgestraft. [us](#)

SPIELSPASS

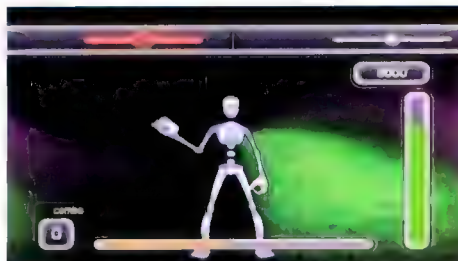
Entwickler: **Konami, J**
 Hersteller: **Konami**
 Preis: **10 Euro**

2

Helix

Wii Musikspiel

frei



Wii Die Optik gerät bei "Helix" arg schlicht – dafür lenken Euch schicke Effekte nicht vom Robo-Vortänzer ab

Glück oder Pech? "Helix" erscheint fast zeitgleich zum prominenten Schwergewicht "Samba De Amigo" und beackert ein ganz ähnliches Musikspielfeld – allerdings hat es genug Eigenheiten, um vielleicht den einen oder anderen Fan vom Rasselaufen abzuwerben. Statt punktgenau an passender Position zu schütteln, sollt Ihr die Bewegungen eines Vortänzers nachahmen, wenn oben Balken vorbeilaufen. Das klappt ganz ordentlich, vor allem deshalb, weil die Abfrage es nicht so genau nimmt und oft beliebige Moves als richtig akzeptiert – ein gewisses Bewegungsgefühl braucht Ihr trotzdem. Mit 26 anonymen Dancefloor-Stampfern stimmt der Umfang, nur optisch geriet die Präsentation sehr nüchtern – passend zum "Samba"-Kontrast. [us](#)

SPIELSPASS

Entwickler: **Ghostfire, USA**
 Hersteller: **Ghostfire Games**
 Preis: **10 Euro**

5

Age of Booty

PS3 360 Strategie

» Piraten ahoi! Capcoms *Freibeuter der Meere* haben nur ein Ziel: Städte erobern. In 25 Levels stellt Ihr Euch computergesteuerten oder menschlichen Gegnern. Der Clou: Obwohl sich Euer Schiff auf einem hexagonalen Feld bewegt, geht die Action in Echtzeit vonstatten. Ihr steuert Eure Fregate nicht selbst, sondern markiert nur das Zielgebiet. Begegnet Ihr einem unabhängigen Hafen oder Feind, beginnt automatisch der Kampf, in den Ihr nicht eingreifen könnt. Freilich solltet Ihr Euch früh genug zurückziehen, bevor der Kahn kentert.

Gut, dass Ihr das Schiff ausbauen könnt. In Eurer Basis verbessert Ihr Geschwindigkeit, Panzerung und Kanonen. Dazu benötigt Ihr aber Ressourcen (Gold, Holz und Rum), die in Kisten herumschwimmen, in Dörfern lagern oder von Handelsschiffen transportiert werden. Zudem verstecken sich darin Spezialattacken wie Bomben oder Wirbelstürme. Neben Eurem Schiff verstärkt Ihr auch eingenommene Städte – diese besitzen ebenso eine Energieleiste.

Nach den ersten Erfolgen schmiedet Ihr Piraten-Allianzen: Die tatkräftige KI-Unterstützung bringt taktische Würze ins Spiel. Die KI erweist sich aber teilweise als mangelhaft. Spielt deshalb online lieber zusammen mit einem Kumpel, hier erschließt sich der eigentliche Reiz. Gerade die diebische Freude, dem Gegner eine Stadt vor der Nase abzuluchsen, mo-



PS3 Greift Dörfer und Handelsschiffe an, um Ressourcen für Schiffserweiterungen zu ergattern



PS3 Zusammen mit dem Piratenkapitän Hans Holbein nehmen wir die Stadt Eubank ein. Auch der überfallige Gegner Daniel Dung kann uns nicht mehr dazwischenfunken – im Kreuzfeuer zieht er den Kürzeren

tiert zu einer erneuten Runde. Eigene Karten beliebiger Größe erstellt Ihr mit dem simpel zu bedienenden Editor. Zusätzlich dürft Ihr bei geselligen Multiplayer-Runden viele Einstellungen wie Dauer und Gewinnbedingungen ändern. Hier tretet Ihr mit bis zu vier Kapitänen am geteilten Bildschirm oder online mit acht Freibeutern an.

Der rechte Stick dient zum Vergrößern des Bildschirms, trotzdem bleibt der Ausschnitt zu klein für größere Planungen. Die einblendbare Übersichtskarte verfehlt ihren Zweck. Das erfrischend simple Spielprinzip von "Age of Booty" habt Ihr schnell verinnerlicht – dennoch finden sich genug Finessen für taktische Kämpfe im Teamwork. Überraschend: Der Titel stammt von Max Hobermans Studio – er war maßgeblich für die Multiplayer-Levels der "Halo"-Teile verantwortlich. Is



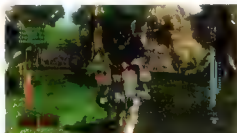
PS3 Im Editor bastelt Ihr eigene Levels, die Ihr umgehend ausprobieren dürft

SPIELSPASS	
Entwickler	Certain Affinity, USA
Hersteller	Capcom
Preis	10 Euro
7	

War World

360 Action

» Handlung? Braucht kein Mensch. Gute Steuerung? Überflüssig. Vernünftige Waffen? Für Weicheier. Wenn die Entwickler von "War World" diese Parolen befolgt haben, ist ihr Machwerk ein voller Erfolg – nur hilft das dem arglosen Spieler nichts. Mit mehr oder weniger unhandlich zu kontrollierenden Mechs stapft Ihr durch grafisch akzeptable Landschaften und ballert auf andere Roboter – das war's. Mehr als ein oder zwei Wummern kann keine der Hightech-Maschinen tragen, was das ohnehin chaotische Geschiehe noch stumpfer macht. Liebslos, lustlos, spaßfrei – "War World" braucht kein Mensch. us



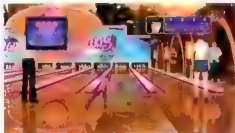
360 Immerhin sehen die Umgebungen und Mechs gut aus

SPIELSPASS	
Entwickler	Third Wave, USA
Hersteller	Ubisoft
Preis	10 Euro
2	

Midnight Bowling

Wii Sportspiel

» Zum ersten Mal veröffentlicht Gameloft ein Download-Spiel, zu dem es ernsthafte Konkurrenz gibt – und zieht prompt den Kürzeren: Während "Block Breaker Deluxe" und "Midnight Pool" überraschend gute Titel waren, bleibt "Midnight Bowling" blass. Das gilt weniger für die Grafik, die solides Mittelmaß darstellt, sondern für die Spielmechanik. Zielen und Schwung per Remote gerieten simpel und weniger realistisch als die "Wii Sports"-Versorgung. Die funktioniert besser und ist zugleich flotter – das Plus an Spieloptionen von "Midnight Bowling" wie Karriere-Modus und mehr reicht nicht zum Sieg. us

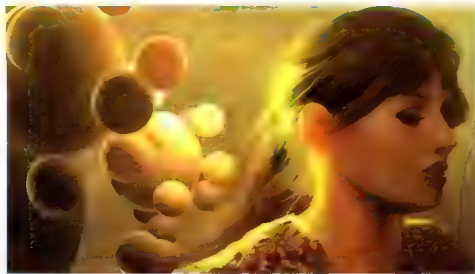


Wii Die Bowlingbahnen sind optisch ansprechend umgesetzt.

SPIELSPASS	
Entwickler	Gameloft, KAN
Hersteller	Gameloft
Preis	8 Euro
4	

Linger in Shadows

PS3 Interaktiver Film



PS3 Das Intro weist den Weg: Hier handelt es sich um Kunst. Die junge Frau scheint aus Ölfarben-Tupfern und nicht aus Polygonen zu bestehen

» MI-Leser wissen mehr: Bereits Ende April haben wir von der Veranstaltung Breakpoint 08 berichtet. Dort treffen sich alljährlich Mitglieder der Demo-Szene, um ihre Kilobyte-kleinen, digitalen Kunstwerke oder Technikdemos vorzuführen. Uns fiel dort "Linger in Shadows" für die PS3 auf – allerdings wussten wir noch nicht genau, welche Absichten die Programmierer (ein kleines polnisches Team namens "Plastic") damit hatten. Seit dem 9. Oktober sind wir schlauer: "Linger in Shadows" ist für 2,99 Euro im PlayStation-Store erhältlich.

Und was ist jetzt aus der imposanten Grafikdemo geworden? Zitieren wir doch die Entwickler selbst: "Dies ist ein Experiment im Reich der interaktiven, digitalen Kunst. 'Linger in Shadows' will kein Spiel sein, sondern eine Erfahrung, die der Benutzer erkunden soll." Klingt ja interessant – doch



PS3 Mittels Schultertasten spult Ihr die Sequenz vor und zurück: Wenn eines der ausgegrauten Symbole oben leuchtet, dann ist Interaktion angesagt

was ist es wirklich? Eine nicht mal zehnmünutige Echtzeit-Sequenz, die Ihr vor- und zurückspulen könnt; ein interaktiver Film, dessen Ablauf Ihr durch das Drücken einiger Buttons oder das Schwenken des Sixaxis-Pads forcieren könnt – nüchtern ausgedrückt. Und doch hinterlässt die Sequenz einen bleibenden Eindruck – sie bewegt den 'Spieler': mit verwirrenden Szenen, künstlerisch wertvollen Bildern und fließenden Animationen. Ob Euch diese Erfahrung knapp 3 Euro wert ist, müsst Ihr entscheiden. Auch wenn wir für "Linger in Shadows" wegen des geringen Spielgehalts keine Spielspaßwertung vergeben wollen, legen wir Euch den Download ans Herz. *ms*

SPIELSPASS

Entwickler **Plastic, Polen**
Hersteller **Sony**
Preis **3 Euro**

CrazyMouse

360 Geschicklichkeit



360 Hubsch anzu sehen, aber nervig. Euer Nager reagiert auf Steuerungskommandos träge und lässt sich schnell vom CPU-Gegner austricksen

» Hoppla – ein Downloadspiel auf der Xbox 360, das nur 400 Microsoft-Punkte kostet? Heutzutage macht das skeptisch – und im Fall von "CrazyMouse" leider nicht unberechtigt. Dabei macht die knuddelige Verpackung einen ordentlichen Eindruck: Als Cartoon-Maus wuselt Ihr durch bonbonbunte Szenarien und sammelt Süßigkeiten ein – mal gegen ein Zeitlimit, mal tummeln sich Konkurrenten mit Euch im Spielfeld. Greift Ihr aber zum Pad, verflüchtigt sich der gute Wille im Handumdrehen: Der tumbe Nager bewegt sich träge und ist nur mit viel Vorsicht zu kontrollieren, weil Ihr sonst gegen Wände knallt oder an Ecken hangen bleibt. CPU-Kontrahenten haben diese Probleme nicht, weshalb schon früh nervige Niederlagen an der Tagesordnung sind. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **MitZen Games, USA**
Hersteller **MitZen Games**
Preis **5 Euro**

3

Feeding Frenzy 2

360 Geschicklichkeit



360 Nichts Neues unter Wasser: "Feeding Frenzy 2" hat für Solospieler bestenfalls mit dem Mikroskop zu entdeckende Winz-Neuerungen parat

» Der Casual-Games-Gigant PopCap hat auf dem PC jede Menge interessanter Titel zu bieten, auch auf der Xbox 360 landeten mit "Heavy Weapon", "Bejeweled 2" und "Zuma" schon hochkarätige Vertreter. Dass für den neuesten Konsolen-Abstecher aber ausgerechnet "Feeding Frenzy 2" ausgewählt wurde, ist enttäuschend. Dabei ist die Fischfütterei für sich betrachtet akzeptables Mittelmaß: Schwimmt als kleiner Kiemenatmer herum und verspeist alles, was kleiner ist als Ihr selbst. Nach einer Weile wächst Ihr und könnt dann auch größere Brocken schlucken. Klingt nett? Stimmt schon, nur gibt es bereits Teil 1 und den zum halben Preis. Etwas hubschere Grafik und belanglose Mehrspieler-Optionen sind okay, lohnen aber einen Zweitkauf nicht. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Sprout Games, USA**
Hersteller **PopCap**
Preis **10 Euro**

5

Potpourrii

Wii Geschicklichkeit

WiiWare hat sich als Hort für Geschicklichkeitsspiele mit Knobel-einschlag bewährt, wie "Dr. Mario" oder "MaBoShi" zeigen. Logisch also, dass nicht nur Nintendo selbst Genrevertreter online stellt, sondern auch kleine unabhängige Entwickler Erfolgchancen riechen. "Potpourrii" setzt wie viele andere Titel auf Wii-spezifische Steuerung, erspart Euch



360 Knuffig sieht die Kulisse von "Potpourrii" aus, doch trotz Jahreszeitenwechsel bleibt optisch die Abwechslung bald aus.

aber dankenswerterweise die Handgelenk-killenden Drehbewegungen, die etwa "Magnetica Twist" anstrengend machen. Hier wird komfortabel per Pointer-Funktion agiert. Ihr schießt in einen runden Teich von außen mit Blasen umhüllte Monsterchen in die Mitte, die jeweils eine Jahreszeit symbolisieren. Anders als sonst üblich verschwinden sie nicht, sobald Ihr eine bestimmte Anzahl gruppiert habt, die Ansammlung kann fast beliebig groß werden. Um sie zu entfernen, müsst Ihr eine Blase mit der folgenden Jahreszeit draufschießen – heißt z.B., dass Frühlingswesen nur dann weichen, wenn Ihr ein Sommer-Monster einsetzt.

Wieso kein Tutorial dabei ist, um das doch etwas kompliziertere Konzept spielerisch zu erklären, wissen wohl nur die Entwickler. Auch sonst krankt "Potpourrii" an akuter Optionsarmut – es gibt nämlich keine. Lediglich ein zweiter Spieler kann dazustoßen, das war's, Rekordlisten oder ähnliche Standards fehlen. So spielt Ihr Euch durch die ständig wechselnden Jahreszeiten, habt gelegentlich ein Bossduell (das aber auch nicht anders abläuft) und fragt Euch, wieso es so lange dauert, bis der Schwierigkeitsgrad allmählich herausfordernd wird. Schade, dass das halbwegs frische Konzept nicht mit einem gehaltvolleren Rahmen versehen wurde. us

SPIELSPASS

Entwickler
Hersteller
Preis

Abstraction, USA
Abstraction Games
8 Euro

5

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Burnout Paradise	Electronic Arts	–	Von der Blu-ray zum Download-Spiel. Die exzellente Resene lohnt sich immer noch (Test in MANIAC 02/08)	30 €	9
Geon	Eidos	–	Abstrakte Würfelrollei mit Wettkampfscharakter: die ihren Reiz hat. (Test in MANIAC 12/07)	8 €	6
Linger in Shadows	Sony	–	Viel Film, wenig Spiel: interaktive Echtzeit-Demo für Kunst-Interessierte (Test auf Seite 102)	3 €	–
Mega Man 9	Capcom	–	Extrem knackige Action-Hüpferei, die den Geist der Vorgänger trifft. (Test in MI 11/08)	10 €	7
Wipeout HD	Sony	–	Technisch und spielerisch exzellentes Comeback des kultigen Sci-Fi-Racers (Test auf Seite 99)	18 €	9

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Age of Booty	Capcom	–	Speißige Piraten-Knelleri mit gelungenem Echtzeit-Taktik-Einschlag (Test auf Seite 101)	10 €	7
Beat 'n Groovy	Konami	–	Verhunzt Bernani-Nachkomme mit wenig Liedern und zickiger Kontrolle (Test auf Seite 100)	10 €	2
CrazyMouse	UltZen Games	–	Durch fröhliche Steuerungsmacken schnell nerviges Standard-Labyrinthrennen (Test auf Seite 102)	5 €	3
Destroy All Humans!	THQ	Xbox	Liebevoll im 9-Film-Stil inszeniertes Sandbox-Abenteuer mit Grummel-Alen, das heute altbacken wirkt.	15 €	6
Domino Master	TikGames	–	Kompetente Steinchenlegerei, der es an Tiefgang und fesselnden Spielmodi mangelt.	10 €	4
Feeding Frenzy 2	PopCap	–	Nahzu unveränderte Neuauflage der schlichten aber so den Fischfüttern (Test auf Seite 102)	10 €	5
Mega Man 9	Capcom	–	Jump'n'Shoot für Fans der alten Frustr-Schule – die werden perfekt bedient. (Test in MI 11/08)	10 €	7
Shadow Assault / Tenchu	Microsoft	–	Gelungen auf Bildschirmgröße eingedampfte Ninja-Schleicherer mit Fallentell-Rätseln (Test auf Seite 100)	10 €	6
War World	Ubisoft	–	Lediglich hübsch anzusehendes, völlig belangloses Deathmatch-Geholze mit Mechs (Test auf Seite 101)	10 €	2

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Boulder Dash	Commodore	CS4	Knobelklassiker mit Geschicklichkeitseinschlag und knackigen Aufgaben, der immer noch fordert.	5 €	7
Earthworm Jim	Sega	Mega Drive	Stümmler Jump'n-Klassiker, dessen Macken durch das urkomische Design abgemildert werden.	8 €	7
Helix	Ghostfire Games	–	Einfaches Tanzspiel – wer Dancefloor-Stamper mag, für den könnte es interessant sein (Test auf Seite 100)	10 €	5
Jumpman	Commodore	CS4	Hinter einer primitiven Grafikhülle steckt ein simpel gestricktes, aber forderndes und spaßiges Jump'n'Run.	5 €	6
Mayhem in Monsterland	Commodore	CS4	Technisch beeindruckendes Hüpfspiel aus der Heimcomputer-Endphase, das auch heute noch unterhält.	5 €	6
Mega Man 9	Capcom	–	Für frustgestaltige Zocker prädestinierte Reinkarnation der klassischen "Mega Man"-Serie (Test in MI 11/08)	10 €	5
Midnight Bowling	Gameloft	–	Einfaches Bowling, das trotz mehr Spielmodi keine Alternative zu "Wii Sports" sein kann (Test auf Seite 101)	8 €	4
Potpourrii	Abstraction G.	–	Nett inszenierte Knobel: mit hübscher Aufmachung, aber zu wenig Abwechslung (Test auf Seite 103)	8 €	5
Shining Force II	Sega	Mega Drive	Feines Rollenspiel mit Sci, das Problemstellen des Vorgängers glänzend abmildert.	8 €	8
Sonic the Hedgehog	Sega	Master System	Resente Igel-Hüpferei, die durchaus noch unterhält – Fans kaufen lieber die Mega-Drive-Variante	5 €	6
Space Harrier	Sega	Master System	Veraltete Simpe knelleri, deren Pseudo 3D Gimmick an der mageren Technik scheitert.	5 €	2
Street Fighter II: Special Champion Edition	Capcom	Mega Drive	Djé-yu für Prügelkünstler: Zum vierten Mal steht ein "Street Fighter II"-Ableger parat, der nichts entscheidend besser macht als die anderen. Wer noch kein hat, kann schlechtere Prügelkäufer	8 €	8
Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 2	Telltale Games	–	Fortsetzung des skurrilen Point'n'Click-Abenteuers, das mit abgedrehtem Charme und manchmal nicht ganz so logischem Rätselniveau in die gleiche Kerbe schlägt.	10 €	7

Neuerscheinungen vom 13.09. bis zum 17.10.





Ono's Liebling in "Street Fighter IV": Dhalsim, der Inder mit den variablen Gliedmaßen.

YOSHINORI ONO

Ein stets gut gelaunter Mann: Wir sprachen mit dem sympathischen Kopf hinter "Street Fighter IV" über Grafik, Regelbücher und Musik.



M!: Der erste Trailer zu "Street Fighter IV" versetzte die Spieler-Gemeinde durch die aufwändigen Tusche-Effekte in Verückung. Warum sind diese im fertigen Spiel nicht so präsent?

Ono: Als entschieden wurde, dass wir ein neues "Street Fighter" machen, entstand zuerst der Trailer. Er sollte den Visual-Artists eine Richtung vorgeben und zeigen, wo wir mit "Street Fighter IV" hinwollten. Hätten wir das komplette Spiel im Stile des Trailers gemacht, hätte man ja gar nichts erkennen können! (lacht) So haben wir eine gute Mischung zwischen klarer Optik und ästhetischen Stilmitteln gefunden. Wir wollten, dass "Street Fighter IV"

wie ein sich bewegendes Gemälde aussieht. Ich denke, das haben wir erreicht.

So hebt sich der Titel auch gut von der Konkurrenz wie der "Tekken"- oder "Virtua Fighter"-Serie ab.

Ich sehe die anderen Titel nicht als Konkurrenz an. "Street Fighter IV" ist nur eine Weiterführung von "Street Fighter II". Alle Spiele von damals wurden immer weiter professionalisiert, bis nur noch eine kleine Community übrig geblieben ist, die diese komplizierten Titel noch spielt. Alleine die Regelbücher zu diesen Spielen sind riesig! Da habe ich mir gedacht, ich möchte dahin zurückkehren, dass das Game für jeden zugänglich ist. Bei "Street Fighter II" war es ja so: Es gab ja kaum jemanden, der es nicht gespielt hat. Wir wollten "Back to the Roots" und nicht in die Profi-Nische, in die sich "Tekken" und "Soul-

Name: **Yoshinori Ono**
Position: **Produzent**
Bei Capcom seit: **1994**

SOFTOGRAFIE (AUSZUG):

- » **Devil May Cry (2001)**
Sound Design Coordinator
- » **Onimusha 2 (2002)**
Music Score Associate Producer
- » **JoJo's Bizarre Adventure (2002)**
Sound Management Director
- » **Chaos Legion (2003)**
Producer
- » **Shadow of Rome (2005)**
Producer

FUN-FACT:

- » Yoshinori Ono liebt die Erdnussriegel "Mr. Tom" über alles.

»Wir wollen ein Gemälde schaffen, kein Abbild der Wirklichkeit.«

calibur“ hin entwickelt haben. Auch bei der Grafik: Neue Spiele sehen immer realistischer aus, aber wir wollten kein Abbild der Wirklichkeit schaffen.

Ein Grafiker eines alten „Street Fighter“-Teils hat einmal gesagt, dass die Kraft der Schläge in 2D besser umzusetzen sei, weil man da die Verformung von Muskeln und Gesichtern leichter gestalten könne als in 3D. Sind Sie mit der 3D Grafik zufrieden oder wurde es einfach nur Zeit für ein 3D-„Street Fighter“?

Ich glaube nicht, dass 2D überlegen ist. Oder sieht „Street Fighter IV“ etwa nicht beeindruckend aus? (lacht) Mittlerweile ist die Ausdruckskraft von 2D und 3D gleich stark – (überlegt kurz) vielleicht ist 2D noch etwas schöner. Aber in 3D nutzen wir viele Kniffe, um die Dynamik der Moves darzustellen: Bei harten Schlägen lassen wir z.B. die Hände größer erscheinen, um die Wucht dahinter zu visualisieren.

Apropos Aufschlagwucht: Bei den Ultracompos haben die Opfer ja herrlich erschrockene Gesichter.

Ja, wir wollten auf jeden Fall die Reaktion auf Schläge verdeutlichen. Bei „Street Fighter II“ hatten wir natürlich strenge Hardware-Restriktionen. (lacht) Um den Schmerz bei einem harten Schlag zu verdeutlichen, haben wir das Opfer zum Beispiel Blut spucken lassen – es ist schließlich ein Straßenkampf! Jetzt haben wir aber mehr Hardware-Power und wollten den Titel mit zeitgemäßer Technik ausstaten. Deswegen haben wir auch diese ganzen Details wie die ausgeleimte Mimik eingebaut. Aber ich hätte nicht damit gerechnet, dass es Ihnen so auffällt. Ich dachte, dass die meisten Spieler es unbewusst als Teil des Ganzen wahrnehmen.

Wird es in Zukunft vielleicht noch mal ein echtes 2D-„Street Fighter“ geben?

Wenn, dann vielleicht in zehn Jahren! (lacht) Schon bei „Street Fighter III“ haben wir mit 100 Leuten einige Jahre gebraucht, um die aufwendigen Sprites zu erstellen. Das nächste „Street Fighter“ würde sicherlich die doppelte Zeit in Anspruch nehmen, da die HD-Darstellung noch aufwändiger ist. Von den Kosten ganz zu schweigen.

Wieso werden eigentlich Charakter-Ringe und Spielsystem von „Street Fighter III“ fast komplett außen vor gelassen?

Das Schlüsselwort von „Street Fighter III“ war ja „New Generation“. Wir wollten etwas Neues erschaffen. Die Engine setzte sich mit dem Parry-System deutlich von „Street Fighter II“ ab, das wollten wir auch im Cast deutlich machen. Obwohl ich die neuen Charaktere wirklich geliebt habe, wurden viele „Street Fighter II“-Spieler von ihnen abgeschreckt. Das komplizierte Kampfsystem sorgte schließlich dafür, dass sich nur noch die Profi-Community mit dem Spiel befasste. Im Nachhinein haben wir uns mit „Street Fighter III“ vielleicht ein bisschen zu weit aus dem Fenster gelehnt. Man ersetzt ja auch im Fußball nicht einfach die Tore durch Basketballkörbe. Wenn man in einem Spiel die Regeln so gavierend ändert, hat es nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Titel zu tun. Der dritte Teil war aber keineswegs ein Fehler. Er hat seine Spieler gelunden und es war schön, etwas Neues geschaffen zu haben. „Street Fighter IV“ basiert aber auf dem zweiten Teil. Aus dem Grund finden sich in „Street Fighter IV“ kaum Elemente aus „Street Fighter III“ wieder.

Auch der Soundtrack von „Street Fighter III“ war einzigartig, etwas Neues. Vor allem die Hip-Hop-Beats zugen eine sehr individuelle Stimmung. Welchen Stellenwert hat die Musik in „Street Fighter IV“?

Danke für das Kompliment! (lacht) Die Musik von „Street Fighter III“ war in der Tat sehr speziell. Wir haben ja auch etwas Techno verwendet, um diese Stimmung aufzubauen. Aber auch bei der Musik gehen wir „Back to the Roots“. Wir haben diesmal wieder ein wenig mehr mit Pop-Musik experimentiert. Die Musik soll niemanden abschrecken, wie es bei „Street Fighter III“ der Fall war. Es soll natürlich nicht der gleiche Soundtrack wie in „Street Fighter II“ sein. Sämtliche Stücke wurden neu geschrieben. Mit den Remixes einiger „Street Fighter II“-Themen in den Rival-Kämpfen zollen wir aber auch den alten Fans Tribut und schaffen auch hier den „Aha!“-Effekt.

Welche Änderungen sollen „Street Fighter IV“ zugänglicher machen und die Spieler wieder anlocken?

Es reicht natürlich nicht aus, einfach „Street Fighter II“ als Basis zu nehmen und zu hoffen, dass die Leute wiederkommen. Es ist die Einfachheit: Man muss kein riesiges Regelbuch walzen, um „Street Fighter IV“ spielen zu können. Man kann sich einfach hinsetzen und es austesten. Außerdem wird die „Street Fighter“-Serie jetzt 20 Jahre alt. Da steht schon eine regelrechte Tradition dahinter. Es

ist schon beachtlich, dass das Spiel nach 20 Jahren immer noch in den Köpfen der Spieler ist. Vielleicht nutzt es ja, dass quasi mehrere Generationen von Gamern dieses Spiel kennen. Vielleicht haben die Spieler von gestern schon Kinder, denen sie „Street Fighter“ jetzt beibringen können: „Hey, das habe ich auch damals gespielt, ich zeig‘ dir da mal was.“

In den Heimversionen wird es zusätzliche Charaktere wie Dan, Fei Long und vielleicht Cammy geben...

... (lacht) Ja, vielleicht Cammy...

Wieso nicht in der Arcade-Fassung?

In der Arcade haben wir erst einmal wenige Charaktere, damit die Spieler schnell in das Spiel einsteigen können. Wie gesagt, wir wollen das Regelbuch möglichst dünn halten, damit „Street Fighter IV“ nicht zu kompliziert wird. Wir wollen auf keinen Fall zu viele Charaktere haben, wie zum Beispiel in „Marvel vs. Capcom 2“. Da weiß man ja gar nicht, wen man nehmen soll! (lacht) Für die Heimversionen haben wir uns entschlossen, weitere beliebte Charaktere in das Spiel einzubauen.

Und wer ist ihr Lieblingscharakter?

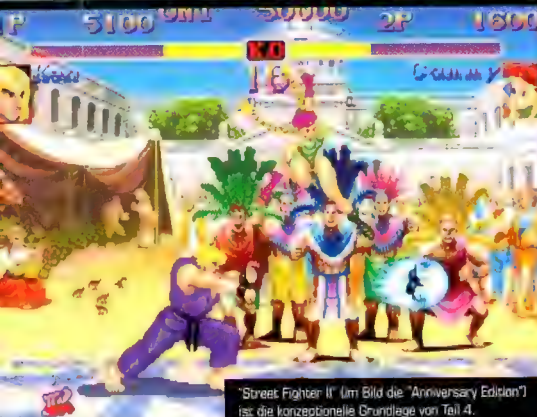
Vom verkaufstrategischen Standpunkt aus gesehen wäre es wohl klug, einen von den Neuen zu nennen. Aber um ehrlich zu sein, ist mein Liebling Dhalsim (lacht). Der war nämlich am schwersten umzusetzen. Die sich streckenden Gliedmaßen waren mit der Engine gar nicht so einfach darzustellen.

Als C. Viper der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, waren die ersten Rufe aus den Fan-Lagern, dass sie zu sehr nach einem SNK-Design aussahe und nicht in „Street Fighter“ passen würde.

Das hat uns selbst überrascht! Während der Entwicklung hat sich der Charakter immer weiter verändert, bis sie am Ende so aussah wie jetzt. Nach den Fan-Reaktionen haben wir auch gemerkt, dass sie einen gewissen SNK-Style hat. Da waren uns SNK wohl 15 Jahre voraus (lacht). Es war aber wirklich Zufall!

Das Gespräch führte Jan Königsgeld

»Die Opfer spucken Blut – es ist schließlich ein Straßenkampf!«



„Street Fighter II“ (im Bild die „Anniversary Edition“) ist die konzeptionelle Grundlage von Teil 4.



IMPORT

Bionic: Zelda & Gears of Halo Wars

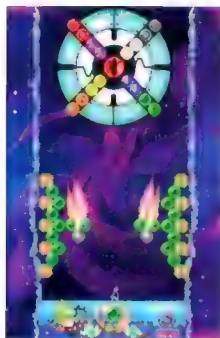
MERCHANDISE • Besonders zum Weihnachtsgeschäft kommen auch die Actionfiguren-Hersteller in Fahrt. Irgendwo im Grenzgebiet zwischen 'cool' und 'geschmacklos' angesiedelt ist der 18 cm große "Gears of War 2"-Locust mit platzendem Kopf – exklusiv bei amazon.com für umgerechnet etwa 15 Euro. Noch ohne Preis, aber zumindest schon mit einem Termin (Ende November) versehen: der Dreadlock-Held Nathan Spencer aus Capcoms Drahtseil-Action "Bionic Commando". Über seine Actionfigur Nr. 4816 freut sich der Master Chief: Für 100 Euro thront der 30cm-Spartan inklusive halb ausgefahrenem Bubble Shield bald auch in Eurer Vitrine. Zum Schluss ein Tipp für alle N64- und "Zelda"-Fans: Sheik, das Alter Ego von Prinzessin Zelda aus "Ocarina of Time", wird mit einer 21 cm großen Figur gewürdigt – weltweit limitiert auf 7.500 Stück. Bald kostet Plastik-Sheik auch stolze 75 Euro.



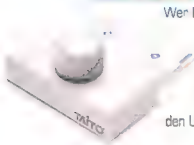
Paddle Bobble

SPIELE • "Puzzle Bobble" oder – wie es in PAL-Gefilden heißt – "Bust-a-Move" ist ein Promi in der Knobelszene. Bub und Bob, die knuffigen Dinos, haben schon auf unzähligen Systemen gleichfarbige Blasen zum Platzen gebracht. Auch für DS gibt es eine Umsetzung – die ist aber nicht sonderlich gelungen und erschien zuerst nur in England; der verspätete Deutschland-Release schließlich ging ganz unter.

Jetzt spitzen Importfans die Ohren: Auf der Tokyo Game Show wurde "Space Puzzle Bobble" vorgestellt. Das erscheint zum Budgetpreis, bietet einen Online-Modus für vier Tempo-Puzzler und unterstützt Taitos gewitzte Hardware-Idee: ein Paddle, welches in den GBA-Slot des DS gestopft wird; mit dessen sensiblen Drehregler könnt ihr die Schussrichtung der Blasen justieren.



Wer Bub und Bob auf ihrem Weltall-Trip helfen will, holt sich am besten das DS-Paddle aus den USA oder Japan.



Ohren auf

SOUNDTRACK • Vier interessante Tonträger (18 bis 22 Euro) haben wir für Euch aus den Tiefen des Internet-Importhandels gefischt: Sakuraba Motoi, u.a. bekannt für Kompositionen in "Star Ocean", zeigt sich in den 13 Stücken der "Tales of Series: Piano Arrange Tracks" von seiner ruhigen Seite. Etwas schwungvoller ist der "Infinite Undiscovery Original Soundtrack" – ebenfalls aus der Feder von Motoi. Wenn Euch das Spiel schon enttäuscht hat, dann gönnt Euch wenigstens die gelungenen Musik. 100% Retro-Power für die Ohren serviert Euch Capcoms Blauhelm: Während der "Rockman 9 OST" einige herrliche 8-Bit-Kompositionen von rockig bis poppig parat hält, ist das "Rockman 9 Arrange Album" nicht jedermanns Geschmack.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Bleach: Versus Crusade	Sega	Wii	50 €	Japan	18. Dezember
Castlevania Judgment	Konami	Wii	40 €	USA	18. November
Chrono Trigger	Square Enix	DS	40 €	Japan	20. November
Cooking Mama: World Kitchen	Majesco	Wii	40 €	USA	24. November
Namco Museum Virtual Arcade	Namco-Bandai	360	25 €	USA	4. November
Otomedius Gorgeous	Konami	360	50 €	Japan	20. November
Patapon 2	Sony	PSP	40 €	Japan	27. November
Populous	Xseed	DS	25 €	USA	11. November
Rock Revolution	Konami	PS3/360	99 €	USA	11. November
Tales of Symphonia: Dawn	Namco-Bandai	Wii	30 €	USA	11. November

IMPORT-TICKER

+++ Ehre, wem Ehre gebührt: Folgende Games wurden auf der Tokyo Game Show als beste Spiele geehrt: "Dragon Quest IX" (DS), "Final Fantasy: Dissidia" (PSP), "Gyakuten Kenji" (DS), "Idolmaster" (PSP), "Let's Tap" (DS), "LittleBigPlanet" (PS3), "Monster Hunter 3" (Wii), "Resident Evil 5" (PS3, 360), "Star Ocean 4" (360), "White Knight Story" (PSP) und "Yakuza 3" (PS3). +++ Achtung: Barack: Amerikanische "Burnout Paradise"-Raser wundern sich über Wahlwerbung für Obama am Streckenrand. +++

Disgaea 3: Absence of Justice

PS3 Strategie



» In der Dämonenschule ist der Teufel los, Abenteurer Mao und Streberin Paspberyl wett-eifern um den Ehrentitel: Wie seine Vorgänger empfangt Euch "Disgaea 3" mit rotfrecher Handlung und begehbarer Aula, in der Ihr die Party optimiert und Schlachten erplaudert. Diese folgen entweder der witzigen Handlung oder dienen dem Upgrade von Items: Freund und Feind ziehen abwechselnd durch isometrische Arenen, greifen mit Specials an und nutzen die Geokräfte zum eigenen Vorteil. Neu sind diverse Manöver, die Euer Team jetzt ausführen kann: Es gibt erweiterte Teamaktionen wie das Verschmelzen von Skills und neuartige Wurfmanöver, mit denen die Helden jetzt leichter höhere Ebenen erkaxeln. Außerdem lässt sich die Party mittels Klassenraum detaillierter optimieren, Sitzordnung und Studentenverbindungen schaffen die Voraussetzungen für individuelle Kombo-Attacken. Per Download lässt sich das Abenteuer zudem um neue Figuren bereichern: Wie die Vorgänger inszeniert "Disgaea 3" aufregende Schlachten, in



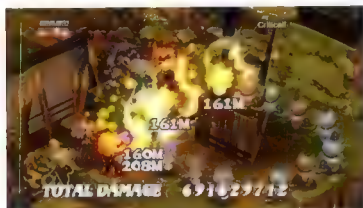
PS3 In den Itemwelten wirken die einzigartigen Geokräfte: Ihr könnt sie mittels Block auf die farbigen Felder legen und so zum Vorteil nutzen oder die Blöcke zerstören, um tödliche Kettenreaktionen zu entfesseln

denen Ihr die vielen Möglichkeiten der Teamaktionen geschickt ausnützen müsst. Für Abwechslung sorgen die Rätsel-Fights, in denen Ihr Euch neuerdings sogar mit Piraten anlegt. Zwischenrind seid Ihr stundenlang

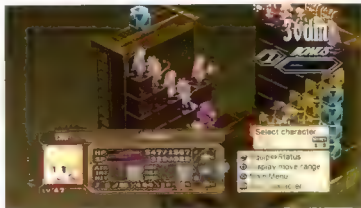
mit der Optimierung Eurer Party beschäftigt, deren Organisation wegen der neuen Aspekte jetzt noch mehr Aufmerksamkeit abverlangt. Technisch bleibt "Disgaea 3" arg altbacken, lediglich einige Spezialeffekte

erinnern Euch daran, dass Ihr in High Definition spielt. oe

Testmuster von ACME - www.acme-online.nl



PS3 Mit den Specials lassen sich gleich mehrere Figuren auf einmal treffen: Kombiniert sie jetzt zu Teamattacken



PS3 Es gibt auch Rätselaufgaben: Hier haut Ihr eine Treppe in die Wand, um die Schätze oben zu ergattern

Entwickler: **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller: **Nippon Ichi**
D-Termin: **nicht bekannt**

Unterstützt: **1 Spieler**
Sprache: **englisch, Text: englisch**
• komplexe Taktikämpfe
• neuartige Teammanöver
• witzig präsentierte Handlung

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **-**
Grafik: **5 von 10**
Sound: **7 von 10**

86

FAZIT » Wenig Neues; dezent erweiterter Taktikschinken, der von seinen Spezialkämpfen und den ulkigen Figuren lebt.

Disgaea DS

DS Strategie



» DS-Dämonen dürfen eine Variante von "Hour of Darkness" (PSP) spielen, in der Unterweltprinz Laharl und seine Freundin Etna den Thron der Dämonenwelt erobern. Es gibt zwei alternative Handlungen, mit den aus der PSP-Version bekannten Geocubes (nutzen vor allem in Zweispieler-Schlachten), und zufällig generierte Dämonengadgets, die Ihr in den Schlachtfeldern findet. Zudem darf man Items jetzt auch tauschen, diverse Datenbanken studieren und über neue Dialoge mit Penguin Prinny schmunzeln. Die Handlung wird im Vergleich zum PSP-Vorbild mit weniger Sprachausgabe präsentiert, trotzdem haben

es einige Digi-Dialoge aufs Modul geschafft. Der Einstieg ist jedoch für Kenner der Serie unnötig langwierig, weil die umfangreichen Tutorials nicht abkürzbar sind. Dafür verzückt die Neuordnung von Schlachtfeldoptik, Anzeigen und Geoschema auf zwei Bildschirmen – so habt Ihr deutlich mehr Überblick auf die vielen Facetten des Kampfsystems. "Disgaea DS" ist ein massives Strategieabenteuer mit sympathischen Figuren und reichlich taktischer Abwechslung, das über hundert Stunden begeistern kann. Veteranen der Serie wird allerdings zu wenig Neues geboten. oe

Testmuster von Play-Asia - www.play-asia.com



DS Wichtige Informationen lassen sich übersichtlich dem oberen Bildschirm entnehmen - unten darf gezoimt werden

Entwickler: **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller: **Nippon Ichi**
D-Termin: **nicht bekannt**

Unterstützt: **2 Spieler (online), Text: englisch**
• mehr Übersicht dank Dualscreen
• Item-Tausch und Die e per Wi-Fi
• trüger Einstieg für Kenner

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **7 von 10**
Grafik: **5 von 10**
Sound: **7 von 10**

86

FAZIT » Übersichtliche Neuauflage des Taktik-Erstlings, die auch alle Erweiterungen der PSP-Variante enthält.

Aquanaut's Holiday

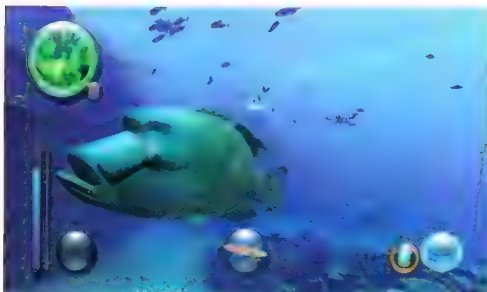
PS3 Adventure



1995 erschien das PSone-Spiel "Aquanaut's Holiday" in Japan, ein Jahr später konnten sogar PAL-Spieler abtauchen. Dieses Schicksal war dem Nachfolger von 2000 nicht vergönnt, auch die PS3-Wiedergeburt des geruhsamen Unterwasser-Abenteuers wird hierzulande wohl nie auftauchen. Deshalb haben wir die Fernost-Fassung unter die Lupe genommen. Eine Warnung vorweg: Wer keinerlei Japanisch-Kenntnisse besitzt, tut sich sehr schwer und er-

ledigt etliche Missionsziele nur durch Zufall oder mit ganz viel Geduld. Als wichtigsten Rat geben wir Euch das Abklappen sämtlicher Dialog-Punkte Eurer Gesprächspartner am Festland an die Hand. Erst dann könnt Ihr die Stationen der mysteriösen Geschichte nach und nach absolvieren oder Nebenquests erledigen.

Mit dem Tauchroboter Dolphin geht Ihr auf Erkundungstour, transportiert Batterien zu den im Wasser treibenden Sonarkapseln und



PS3 So nah kommt Ihr an die finken Fische selten heran – im Gegensatz zum Unterwasser-Streichholz "Endless Ocean" sind die Meeresbewohner nicht zutraulich



PS3 Ein bisschen gruselig ist dieses Wrack schon – sterben könnt Ihr aber nicht

erweitert so Euren Bewegungsradius. Upgrades für das Unterseeboot ermöglichen bald das Knipsen von Fotos oder das Absetzen einer Boje, die den 'Teleport' zu entfernten Punkten ermöglicht. Die träge Steuerung macht es Euch nicht immer leicht, geheimnisvolle Steinsäulen oder Schiffwracks zu erkunden. "Endless Ocean" für Wii macht fast alles besser: einfachere Steuerung, schönere Musik, mehr Interaktion mit den Tieren, bessere Fotoverwaltung. Eine nette Alternative zum alltäglichen Krachbumm ist "Aquanaut's Holiday" trotzdem. ms

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl

Entwickler: **ArtDink, Japan**
Hersteller: **Sony**
D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt » 1 Spieler, Text: japanisch

- realitäts-träges Tauchverhalten
- Aufträge werden ein Land erplaudert
- Japanisch-Unkundige brauchen viel Geduld

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

64

FAZIT » Gemächliche Unterwasser-Reise mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung – ein schwächeres "Endless Ocean" in HD.

Yggdra Union

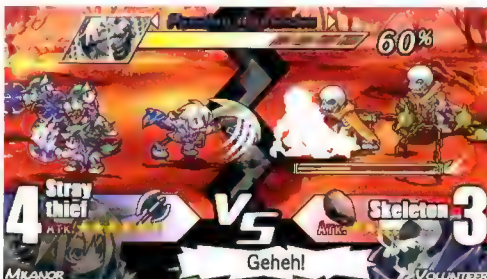
PSP Strategie



"Yggdra Union" ist ein ungewöhnlicher Mix aus Strategie- und Kartenspiel, der mit reichlich Sprachausgabe und detaillierter Grafik überarbeitet wurde. Die Handlung ist eher altbacken: Das Königreich Fantajinia wird vom bösen Imperium überfallen, deshalb rauf sich Prinzessin Yggdra mit einer Räuberbande um Held Milano zusammen und plant den Gegenangriff. In acht Kapiteln befreit Ihr die vielen Abschnitte des Königreichs von Invasoren aus der Vogelperspektive: Ihr schiebt Eure Truppen rundenweise über die mit Pfaden organisierten

Maps. Im Gegensatz zu frei begehbaren Schlachtfeldern kann man den Feind also meist nur über Umwege in die Zange nehmen. Natürlich besitzen die Truppen individuelle Stärken und Schwächen, zudem lassen sie sich mit Items bestücken.

Die taktische Herausforderung sind die rund 30 erspielbaren Karten, von denen man jede Runde eine legt: Sie verschaffen kompatiblen Einheiten Vorteile und besitzen Heilkräfte, die sich auf alle Figuren auswirken. Spielt die Karten so aus, dass sie die Feinde an vorderster Front schwächen. Die Kämpfe



PS3 In den Schlachtszenen fegen sich die Kontrahenten wechselseitig vom Bildschirm. Statt Mannstärke oder Energie gilt es jedoch, die Moral des Feindes zu dezimieren



PS3 Sparten siehe Kriegsführung: Die Karten der Schlachten sind optisch auf GBA-Niveau und bieten den Angreifern lediglich vorgegebene Pfade

zwischen den Einheiten seht Ihr in turbulenten Schlachtszenen aus der Seitenperspektive: Wie bei "Advance Wars" prügeln sich die verfeindeten Truppen abwechselnd, die Truppenstärke beeinflusst nur die Schlagkraft in der aktuellen Runde – danach beginnt sie wieder mit voller Kopfhaut. Besiegt sie eine Einheit erst, wenn ihre Moral auf Null sinkt. Dies ist ein separater, aufbaubarer Statuswert: Siegreiche Einheiten halten länger durch! Diese einzigartige Kampfklogik macht "Yggdra Union" für Mobilstrategen interessant. oe

Entwickler: **Sting, Japan**
Hersteller: **Atlus**
D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt » 1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch

- einzigartiges Strategiesystem
- ansonsten technisch auf GBA-Niveau
- kaum experimenteller Freiraum

SPIELSPASS

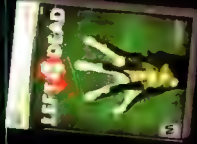
Singleplayer: 5 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 4 von 10
Sound: 7 von 10

69

FAZIT » Halbherzig: Der Karten- und Strategiemix ist interessant, präsentiert sich aber kaum besser als auf GBA.

PLAY MORE & PLAY LOW

>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES<<



GEARS OF WAR 2



Phone 0700 84342637

Tyrellstraat 13

6291 AK Vaals

Netherlands

www.acme-online.nl

©2008 Epic Games, Inc. All rights reserved. Gears of War 2, the Gears of War logo, and the Epic Games logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. EA, EA GAMES, and the EA GAMES logo are either registered trademarks or trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries.

COMIX™ ZONE

EPISODE 1



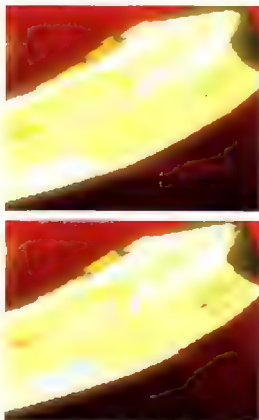
Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

IN ZUSAMMENARBEIT MIT

www.gamesacademy.de



Wipeout HD erzeugt eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel (oben), schaltet aber bei Bedarf auf 1.440 x 1.080 Pixel (unten). Die Folge: Kanten fransen leicht aus

PS3 hochskaliert

Auf Seite 104 der M! 11/08 (Frag Dr. M!) erläuterte Ihr, dass die PS3 kein Upscaling unterstützt. Ich habe aber gelesen, dass sich auch die PS3 eines internen Hardware-Upscalings bedient. Spiele wie "Grand Theft Auto IV" (native Auflösung: 640p auf der PS3) oder auch "Gran Turismo 5 Prologue" (welches nicht in 1080p nativ läuft) und jede Menge andere wie "Haze" sind Beispiele dafür. Das neue "Wipeout HD", das so stark angepriesen wurde für sein 1080p bei 60 Bildern pro Sekunde, kommt sogar mit einem cleveren Bild-für-Bild-Upscaling daher, je nachdem wie Ressourcen-lastig die gerade gerenderte Szene ist.

Robert Stieh, via E-Mail

Das stimmt: Die PS3 skaliert manche Titel hardwareseitig auf die gerade optimale HD-Auflösung, um Rechenzeit zu sparen. Auffällig wird es, wenn kein Anti-Aliasing oder andere Filtereffekte verwendet werden. Dann reißen meist die Hintergründe grob pixelig aus. Ebenso kann die Grafik unscharfer wirken. Ein interessantes Beispiel ist "Wipeout HD": Hier

versucht das Spiel, die höchstmögliche Auflösung (1080p) für jeden Frame zu erzeugen, um 60 Bilder pro Sekunde zu garantieren. Bei zu großer Polygonmenge oder Effekten auf dem Bildschirm wird auf eine niedrigere horizontale Auflösung geschaltet. Die maximale Auflösung von 1.920 x 1.080 schrumpft stellenweise auf 1.440 x 1.080 Pixel.

Außerdem kann es zu einer anderen unschönen Begleiterscheinung kommen: Beim Tearing (unten) bricht das Bild horizontal auseinander. Der Grafikchip ist nicht in der Lage, einen einzelnen Frame schnell genug darzustellen – er bricht mittendrin ab und schaltet auf den nächsten erzeugten Frame um. So wird Ruckeln verhindert, die Grafik bleibt flüssig.



Wii regionsfrei

Auf Nintendos GameCube gab es die Möglichkeit, Import-Spiele auf dem PAL-Gerät zu spielen. Die Lösung hieß "Freeloader". Funktioniert das auch auf dem Wii? Schließlich ist der Wii kompatibel zu GameCube-Software.

Manfred Traustein, via E-Mail

In der Tat: Mit dem "Freeloader" konnte man zahlreiche Importspiele auf dem GameCube ohne zusätzlichen Umbau zocken. Die Disc gaukelte der Hardware einen anderen Regionscode vor. Manche GameCube-Versionen des "Freeloader" liefen auf dem Wii problemlos – zumindest

anfangs. Der britische Hersteller Datel brachte schließlich auch eine "Freeloader"-Fassung für den Wii heraus.

Allerdings hat Nintendo mit dem System-Update Version 3.3 diese Lücken im Juni geschlossen und machte den "Freeloader" damit nutzlos. Lediglich ein Wii mit älterer Systemversion kann Importe damit abspielen. Doch ein Zwangs-Update lässt sich bei neueren Wii-Titeln kaum verhindern: Meist befindet sich auf der Spieldisc das Update – und nur damit ist das Game lauffähig. Ob Datel einen aktualisierten "Freeloader" nachschickt und sich auf einen Wettlauf mit Nintendo einlässt, ist fraglich.



DR. M! GLOSSAR

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Aufbau einer Textur: Die Colormap (a) vergibt die Farbe, die Normalmap (b) die Tiefe. Die Specular-Map (d) verleiht mit Reflexionen den letzten Schliff

PATRICK LEHRMANN

Der Autor ist als Texture Artist und als Projektleiter bei der Games Academy in Berlin tätig



IN ZUSAMMENARBEIT MIT

GAMES ACADEMY
www.gamesacademy.de



Die Textur

Die Kunst des virtuellen Tapezierens

Schauen wir mal, was Wikipedia sagt...: "Der Begriff Texture Mapping (deutsch etwa Musterabbildung) bezeichnet ein Verfahren der 3D-Computergrafik. Es dient dazu, die Oberflächen dreidimensionaler Oberflächenmodelle mit zweidimensionalen Bildern – sogenannten "Texturen" – und Oberflächeneigenschaften auszustatten."

Versuchen wir es mal weniger trocken: Wo es gerade auf das Jahresende zugeht, schnappen wir uns einen der Schokoladen-Weihnachtsmänner, die zurzeit alle Supermärkte belagern. Wenn wir diesen vorsichtig auswickeln und das Silberpapier sorgfältig glatt streichen, haben wir zwei Objekte: das Modell (der Schokokörper) und die Textur (das bedruckte Silberpapier). Aber ohne Textur sieht der Schokokörper lecker, aber langweilig aus; die Details liegen in der Textur. Wenn wir uns ein paar Stifte schnappen, das Silberpapier neu bemalen und es schaffen, es wieder genau so um den Schokokörper zu wickeln wie es anfangs war, hätten wir eine Texturvariation oder auch Modifikation (MOD) gebastelt.

Metall sein – das Ornament etwas stärker glänzen und massiver wirken. Also legen wir zuerst die Colormap an und vergeben die Farben für unsere Materialien.

...dann die Effekte

Wie in (a) zu sehen, wirkt eine Colormap ziemlich flach und nüchtern. Also legen wir noch eine Bump- bzw. Normalmap an. Sie ist ebenfalls eine Textur und täuscht auf der Oberfläche eines Objektes bei Beleuchtung einen Detailgrad vor, der sonst nur über ein sehr komplexes Modell zu lösen wäre. Die Normalmap kann aus einem hochauflösenden 3D-Modell extrahiert oder über Tools aus der Colormap generiert werden. (b) zeigt die Normalmap als einzelne Textur, (c) die Kombination von Color- und Normalmap. Das Ornament wirkt gleich viel plastischer und massiver.

Trotzdem fehlt noch etwas, um mehr Realismus reinzubringen. In der Realität unterscheiden sich Materialien auch dadurch, dass sie Licht unterschiedlich reflektieren. Poliertes Metall glänzt sehr stark, während Holz eine matte Oberfläche besitzt. Über eine Specularmap kann man diese Eigenschaften steuern. Grob gesagt: Je heller die Specularmap an einer Stelle ist, desto stärker wirkt der Glanzpunkt auf dem Material.

So bauen wir uns eine Map, in der das Ornament in hellem Gelb gehalten ist, der Hintergrund mit der groben Oberfläche dagegen nur mit wenigen, kleinen Lichtpunkten versehen ist. Anders sich die Perspektive zum Objekt, wirkt die Oberfläche nun deutlich realistischer. In Abbildung (d) sieht ihr das Zusammenwirken von allen drei Maps.

Zuerst die Farbe...

Aber zurück zur Textur: Die Textur ist ein Bild, das auf ein 3D-Objekt gelegt wird. Texturen können verschiedene Informationen enthalten – im simpelsten Fall die Farbinformation (siehe Weihnachtsmann). Erstellt wird diese Colormap in Bildbearbeitungsprogrammen wie Adobe Photoshop – im Prinzip kommt aber jedes Zeichenprogramm in Frage. Das Format ist fast immer quadratisch und als Dateiformat bietet sich z.B. Targa an. Aber gut, basteln wir mal eine Textur...

Schnell entschlossen nehmen wir ein goldenes Ornament auf mattem Grund. Das Material sollte

Rad-Profi

Wie entsteht ein Lenkrad und was steckt hinter Force Feedback?

Porsche-Design, 334 Einzelteile, Force Feedback, Lederbezug: Der Traum jedes virtuellen Rennpiloten erfüllt sich mit einem Highend-Lenkrad wie dem "Porsche 911 Turbo Wheel". Dabei kommt es auf gute Verarbeitung und Ergonomie ebenso an wie auf Details. Doch bis die aufwändige Hardware im Laden steht, vergehen Jahre an Entwicklung, Tests und Produktion. Wir blicken hinter die Kulissen.

Erste Schritte

Bereits im Jahr 2000 war beim Hardwarespezialisten Endor die Idee geboren, das beste Lenkrad für den Spiele-Markt zu produzieren. Nach langer Überzeugungsarbeit kam

Porsche als prestigeträchtiger Lizenzgeber an Bord. Nun konnte der Hersteller Eckdaten wie Lenkeinschlag, Tastenanordnung, Tuningoptionen, Display und Anschlüsse festlegen. Besonders wichtig: das Force-Feedback. Statt der Lösung in Logitechs Konkurrenz-Lenker G25 (zwei Motoren und Zahnradantrieb) entschied man sich für einen kraftigen Motor samt Zahnriemenantrieb. Der Vorteil: Das Lenkrad läuft geräuscharmer und glatter. Ganz so glatt verlief die Entwicklung aber nicht: Endor verwarf das erste Modell und begann von vorne. Natürlich sollte die Peripherie wie ein echtes Porsche-Lenkrad aussehen, was sich nicht nur im Exterieur widerspiegelt. Der genähte Lederbezug kommt dem auto-

mobilen Original fast gleich. Dazu wandte sich der Hersteller direkt an einen Automobilzulieferer, der auch Lenkräder für BMW fertigt. Anhand von Porsche-Originalplänen entstanden erste grafische Entwürfe. Auch Schaltknäufel und Pedale wurden den Originalteilen nachempfunden.

Akribischer Nachbau

Ein erstes Modell aus Schaumstoff gibt Aufschluss über die Ergonomie: Ist das Lenkrad griffig, liegt es gut in der Hand? Die Hardware muss auf den Benutzer maßgeschneidert sein – schließlich soll dieser stundenlangen Spaß ohne Verkrampfungen genießen. Doch eine 1:1-Kopie reicht nicht: Die Dicke des Radkranzes,

der vertikale Lenkradwinkel und der ideale Drehpunkt der Pedalerie müssen stimmen (siehe Bild unten). Beim Durchtreten darf der Fuß nicht verrutschen. Außerdem muss der Druckpunkt der Bremse echt wirken – Gummidämpfer machen es möglich. Nach zwei Monaten Entwurfsphase geht es zur Konstruktion, bei der die Schaumstoffmuster ausgearbeitet und die Lage der internen Komponenten festgelegt werden. Es folgt die Berechnung der wirkenden Kräfte und die ausreichende Dimensionierung der Einzelteile. Nach dieser Vorlage wird der Prototyp mittels Laser-Sintering produziert. Ein Laser brennt die fertige Form aus Keramikpulver. Parallel läuft die Entwicklung der Elektronik an, welche die Force-

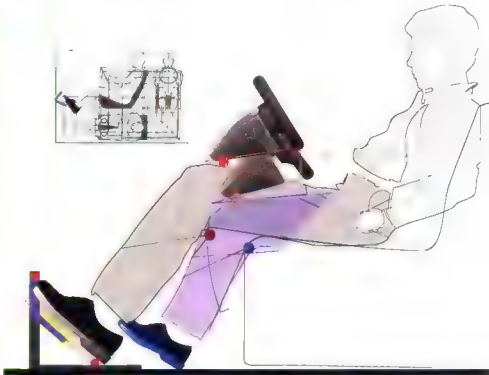
ENDOR - DER HERSTELLER
THE BRAINFACTORY



Endor hatte bereits bei seiner Gründung 1997 das Ziel, hochqualitative Peripherie für PC und Konsole auf den Markt zu bringen. Dazu etablierte der in Landshtut ansässige Hersteller ein Technologienetzwerk in Deutschland, gepaart mit der Produktion in Asien. Unter PlayStation-Rennspielen wurde seine Marke Fanatec mit den Speedster-Lenkrädern für PSone, PS2 und Xbox bekannt. Daneben erschienen eine Maus-/Pad-Kombination (Headshot-Controller) sowie der innovative, aber gewöhnungsbedürftige Speedster-Controller (Bild). Schließlich zielt Endor mit seinen neuesten Highend-Lenkrädern samt exklusiver Porsche-Lizenz besonders auf die starke Konkurrenz von Logitech ab.

Infos unter www.fanatec.de

FANATEC[®]
 Advanced German Gameware



Vor der Produktion zeigen zahlreiche Ergonomiestudien, welche Abmaße sich bei Lenkrad und Pedalen für den Durchschnittsspieler am besten eignen

SO FUNKTIONIERT'S!

LÜFTUNG

Um den Force-Feedback-Motor zu kühlen, werden zwei Temperatur-gesteuerte Ventilatoren eingesetzt, die sich auf speziell angefertigten Aluminiumkühlern befinden. Ein Ventilator sorgt für die eigentliche Kühlung – der andere befördert die Luft nach außen. Gesteuert werden sie von einem Temperatursensor, um unnötigen Lärm zu vermeiden. Unter Extrembedingungen kann die Motorkraft um 50% reduziert werden, um Schäden an der Hardware zu verhindern.

MOTOR

Das wichtigste Element für das Force Feedback: der von einem Elektromotor erzeugte Lenkwidestand. Der Motor stammt aus der legendären 550er-Serie von Mabuchi (Japan) und wurde speziell angepasst, um die Rasterung der Magneten zu reduzieren. Das trägt wesentlich zur Laufruhe bei. Ähnliche Motoren werden bei ferngesteuerten Autos als Antrieb eingesetzt.



RIEMEN

Die carbonverstärkten Zahnriemen werden in England von Gates hergestellt und verbinden den Motor mit der Lenktrachse. Ähnliche Riemen finden auch in Herz-Lungen-Maschinen Verwendung – sie sind extrem unempfindlich gegenüber Dehnung. Gleichzeitig erzeugen sie keinen Lärm und sorgen für den weichen Lauf wie bei einem Auto mit Servolenkung.

ELEKTRONIK

Die Elektronik teilt sich auf vier Platinen auf: Der RF-Dongle ermöglicht die Funkverbindung zwischen Konsole und Lenkrad/Pedale. In der 'Wheel Base' steuert die Platine den Motor, das 5V-Netzteil, Lüfter und Lenksensor an. Im Lenkrad selbst werden Tasteneingaben, LED-Display und Funkverbindung verarbeitet. Die Platine in den Pedalen schließlich wertet Pedalsensoren und Funkverbindung aus.

Feedback-Kommandos des Spiels in Lenkkräfte umsetzt. So gibt der eingebaute Motor den vom Spiel gewünschten Widerstand am Lenkrad wieder: vom kaum spürbaren Effekt bis zum brachialen Ausbrechen des Lenkrads – z.B. bei virtuellen Crashes. Nach ausgiebigen Tests mit den ersten 15 Prototypen geht es zur Werkzeugproduktion der Vorserienfertigung: Tonnenschwere Stahlblöcke dienen als Negativform, in die die Kunststoffteile gespritzt werden.

Es folgt die Testproduktion der ersten fahrtüchtigen Muster. Endor engagiert fünf Tester, die rund um die Uhr rasen: Beim 'Gaming Live Test' mit der PC-Simulation 'Live for Speed' sind inzwischen über 10.000

Stunden zusammengekommen. Parallel laufen mechanische Tests: Maschinen treten Pedale und drücken Buttons tausende Mal. Es folgt eine Betaphase mit über 100 Testern, die mit ihrem Feedback letzte Änderungen veranlassen. Schließlich ist das 911 Turbo Wheel nach drei Jahren Entwicklungszeit fertig und geht in Produktion: Das Lenkrad wird in der chinesischen Stadt Shenzhen am Fließband hergestellt. 80 Arbeiter sind während der zweieinhalbstündigen Montage eines Lenkrads beteiligt. Gleichzeitig kümmert sich der Hersteller um die Zertifizierung – als elektronisches Gerät muss die Peripherie internationale Vorgaben und Plattformstandards erfüllen.

Endor entschied sich schließlich für den Direktvertrieb: Das Porsche 911 Turbo Wheel bekommt ihr nur auf der Fanatec-Webseite für knapp 300 Euro. Das unnachahmliche Fahrerlebnis ist dabei inklusive. ts



Noch in Entwicklung: edle Highend-Pedale aus Aluminium für das Porsche-Lenkrad.

"Meine Vision ist es, das Spielerlebnis zu verbessern."

MI Im Gespräch mit Thomas Jackermeier, dem Vorstand der Endor AG.

MI: Was treibt die Entwicklung neuer Hardware an?

Thomas Jackermeier: Wie der Erfolg des Wii zeigt, hängt das Spielerlebnis erheblich von der Schnittstelle zum Spieler ab. Meine Vision ist es, das Spielerlebnis zu verbessern und nicht mit billigen Controller-Kopien ein paar Euros zu machen. Das Produkt ist fertig, wenn ich der Meinung bin, es ist das beste Produkt der jeweiligen Preiskategorie am Markt – egal, ob Lenkräder, Mäuse oder Controller. Und all das positive Feedback zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

Wie verlief die Entwicklung des Porsche-Lenkrads?

Das 911-Lenkrad war als langjähriges Projekt angelegt. Wir haben aber die Komplexität des Produkts unterschätzt. Es liefen parallel weitere Projekte wie der Headshot-Controller und der Speedster-Controller – alles hochinnovativ, aber

extrem ressourcenfressend. Wir haben auch zu sehr auf die Entwicklungsleistung in Asien gesetzt. Die Elektronik war zu 90% fertig, dann kamen Fehler auf. Beim Untersuchen des Codes und der Struktur sahen wir komplettes Chaos. Das hat uns zum schmerzhaften Schritt bewogen, die Elektronik komplett neu in Deutschland zu entwickeln. Das hat viel Geld gekostet und uns eineinhalb Jahre zurückgeworfen. Die Entwicklung in Deutschland und die Fertigung in Asien ist letztlich eine gute Mischung, um sowohl Qualität als auch Preis hinzubekommen. Für Highend-Produkte wie das neue Renncockpit wollen wir die Fertigung nach Deutschland verlagern.

Wie kam es zum Renn-Cockpit?

Wir wurden von Kunden gefragt, mit welchen Cockpits/Sitzen unsere Lenkräder funktionieren. Ich kenne diese Cockpits – sie waren unserem starken Force-Feedback-Motor nicht gewachsen. Daher der Entschluss, ein eigenes Cockpit zu bauen, das extrem stabil ist, cool aussieht und Porsche-würdig ist.

Wie entstand die Zusammenarbeit mit Porsche?

Nach dem ersten telefonischen Kontakt dauerte es, Porsche für das Konzept zu gewinnen. Wir sind die erste Firma, die ein Produkt mit Porsche-Emblem verkaufen darf – und zwar außerhalb der Porsche-Zentren. Das erfordert gewisses Vertrauen und Vorlaufzeit. Der Porsche-Vorstand Wendelin Wiedeking hat das Lenkrad persönlich abgesegnet. Die Lizenzgebühren halten sich dabei in Grenzen. Deshalb konnten wir das Geld in die Entwicklung und das Produkt stecken.

Die Aufgabe von Porsche war, das beste Lenkrad zu bauen, das auf dem Markt ist. Punkt. Porsche ist sehr zufrieden und wir werden die Zusammenarbeit künftig weiter ausbauen.

Wie hat Euch Porsche unterstützt?

Wir haben Entwicklungsunterlagen und direkten Zugang zur Entwicklungsabteilung bekommen. Porsche hat uns Originalteile wie Lenkrad, Pedale oder Lackmuster geschickt. Unser Lenkrad wurde von den



Endor-Boss Thomas Jackermeier begeistert sich für Highend-Peripherie.

Ingenieuren der Innenraumabteilung getestet. Da gab es genaues Feedback bis hin zum Wärmewert der LED-Beleuchtung. Porsche ermöglichte uns außerdem den Kontakt zu Softwareherstellern wie Electronic Arts, Microsoft oder auch zu "Gran Turismo"-Vater Kazunori Yamauchi.

Gaming mit 200 Bildern pro Sekunde

Sonys LCD-TV aus der Z-4500-Serie macht müde Konsolen munter – und sorgt für ein flüssigeres und schärferes Spielerlebnis.

„Wir haben im Testlabor eine Weltpremiere – einen Full-HD-Fernseher auf 200-Hertz-Basis. Wollt Ihr Euch den mal ansehen?“ Der Einladung unserer Heimkino-Schwesterzeitschrift *audiovision* konnten wir als technikbegeisterte Gamer nicht widerstehen. Was bringt Konsolenspielern ein LCD-TV mit einer derart hohen Bildwiederholfrequenz? Der MI-Test mit PS3, Xbox 360 und Wii klärt auf.

Kontaktbörse

Der Sony KDL-40 Z 4500 sieht mit seiner schwarzen Hochglanz-Hülle und nur 13 cm Bautiefe schick aus, der silberne Unterbau samt Schwenkfuß setzt einen gelungenen Farbakzent. Für 2.200 Euro Listenpreis bekommt Ihr aber mehr als eine edle Optik: Der Fernseher ist dank vieler Anschlussbuchsen idealer Partner für Multiformat-Spieler. 3 HDMI-Eingänge, je 1 YUV- und VGA-Schnittstelle, 2 Scart-Buchsen (RGB- und S-Video-tauglich), 1 Cinch-FBAS-Anschluss und 1 Antennenbuchse – hier finden alle Gerätegenerationen von PlayStation 3 über SNES bis Atari VCS ihre Heimat. Darüber hinaus bietet der LCD-TV einen Tuner für analoges Fernsehen, DVB-T und DVB-C; via digitalem Kabelnetz empfängt er sogar HD-Programme, zum Beispiel den Sender Anixe HD.

Die Kraft der 200 Hertz

Aber wir sind nicht ins *audiovision*-Testlabor gereist, um das Frühstücksfenster zu gucken. Wir haben die



Den *audiovision*-Test gibt es als PDF Download auf www.audiovision.de

aktuellen Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo im Gepäck und sind heiß darauf, die „Motionflow“ getaufte 200-Hertz-Technik (siehe Kasten rechts) in Aktion zu erleben.

Los geht es mit der PS3 und „Wipeout HD“, angeschlossen über HDMI. Die futuristische Renn-Action läuft mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde (siehe Test Seite 99) – was soll sich hier noch optimieren lassen? Ohne Motionflow erkennen wir an den Tragflächen des Gleiters bei Lenkmanövern leicht verschwimmende Texturen: Artefakte

der LCD-Technik. Mit voll aktivierter Schaltung (insgesamt gibt es drei Stufen) verschwinden diese Schmierer – das Bild ist stabil, selbst bei wilden Flugkapriolen. Fein. Nächster PS3-Kandidat: „TimeShift“. Der Sci-Fi-Ego-Shooter leidet unbehindert an stotternder Bildrate und Tearing, ein harter Fall für Motionflow. Und hier zeigt Sonys 200-Hertz-Technik zum ersten Mal, zu was sie fähig ist: Wir trauen unseren Augen kaum, als auf höchster Motionflow-Stufe die Umgebung deutlich flüssiger über den Bildschirm huscht. Vormalis in Bewe-

gung unscharfe Texturen wirken klar abgegrenzt und fokussiert, fast wie neu gezeichnet – eine erstaunliche Verbesserung.

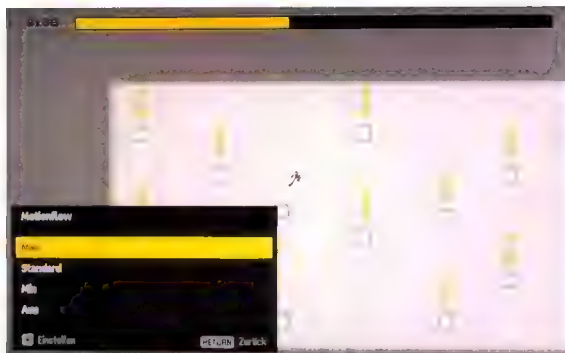
Das gleiche Bild bei unserem Xbox-360-Testlauf mit YUV-Verbindung: Bei „Bionic Commando Rearmed“ erkennen wir mit aktiviertem Motionflow klar die Umrisse von Projektilen, ohne Schaltung lassen sie sich in dem bunten Kugelschweif nur errahnen. Backsteinmauern im Hintergrund bleiben mit Motionflow auch im Vorbeiscrollen scharf, von Verwisch-Effekten keine



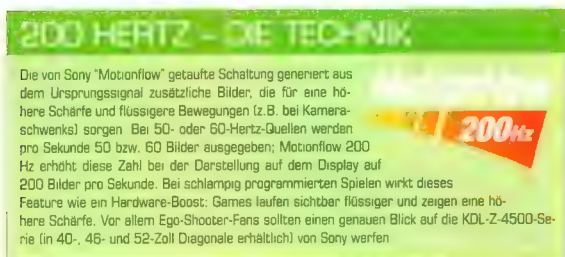
Zu Gast im Testlabor der Schwesterzeitschrift *audiovision*: MI-Chefredakteur Oli (links) notiert fleißig die Eindrücke



Komplettes Anschlussfeld. Neben den Buchsen auf der Rückseite (siehe Bild) bietet der LCD-TV seitlich weitere Schnittstellen



Die dreistufige Motionflow-Schaltung lässt sich via Fernbedienung in Echtzeit verstellen – so seht Ihr sofort etwaige Bildverbesserungen



Spur. Bei dem minimalistischen, kleinteiligen "N+" beobachten wir dasselbe: Die einzusammelnden gelben Quadrate sind frei von Verschmieren, das Bild wirkt ruhig und angenehm.

Die kniffligste Prüfung für Sonys 200-Hertz-TV haben wir uns bis zum Schluss aufgehoben: "Red Steel" für Wii in 480p, übertragen via YUV-Kabel. Ohne Motionflow ruckelt und zuckelt es, Texturen sehen verworchen aus. Bei aktiviertem Filter läuft die Ego-Ballerei immer noch nicht mit perfekter Bildrate, aber wesentlich flüssiger, und die Texturen bleiben selbst bei schnellen Drehungen scharf – so, als ob der Wii einen zusätzlichen Grafikchip spendiert bekommen hätte. Nachteil der digitalen Scharfkeur: Aufgrund der niedrigen Auflösung von 480 Zeilen treten bei Wii-Spielen mit aktiviertem Motionflow auf dem Full-HD-Schirm schräge Kanten noch deutlicher hervor als auf anderen TVs. Aber immerhin habt Ihr die Wahl: Sonys Bildverbesserungs-Schaltung lässt sich jederzeit deaktivieren.

Nach dem Abschalten

Mit einem derart positiven Ergebnis haben wir nicht gerechnet. Alle Spiele profitieren von der neuen 200-Hertz-Technik. Bereits perfekt flüssig laufende Titel wie "Wipeout HD" (in der Hintergrund werden ausgemerzt – das Bild wirkt wie gemeißelt. Noch offensichtlicher sind die Verbesserungen bei ruckelnden Spielen wie "Red Steel" oder "TimeShift". Hier bringt die Motionflow-Schaltung ein flüssigeres Spielerlebnis, sie wirkt wie ein Grafik-Boost für die überforderte Konsole.

Von den Verbesserungen bei Spielen abgesehen beeindruckt der Sony KDL-40 Z 4500 mit einem guten analogen TV-Bild und einem sehr guten Bild bei HDMI-Zuspielung. Der LCD-Schirm eignet sich daher prima fürs ambitionierte Heimkino – hervorragender Schwarzwert und brillante, knackscharfe Darstellung inklusive. Ein echtes Allround-Talent! as

Sony KDL-40 Z 4500 – die wichtigsten Fakten

Preis	2.200 Euro
Bild diagonale	102 cm (40 Zoll)
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel (Full HD)
Funktionsprinzip	LCD mit 200-Hertz-Technik
Anschlüsse	3x HDMI, 1x YUV, 1x VGA, 2x Scart, 1x Cinch-Video, 1x USB, 1x LAN Audio out (je 1x analog/optisch), Kopfhörer
TV-Tuner	analog und DVB-T/C
Sonstiges	24p-kompatibel, Virtual Surround

Mit diesen 5 Spielen haben wir getestet



Fingledrige Texturen wie Backsteinmauern und kontrastreiche Elemente wie dunkle Leitern vor hellem Hintergrund neigen beim Scrolling zu verschwommener Darstellung – eine harte Nuss für LCDs



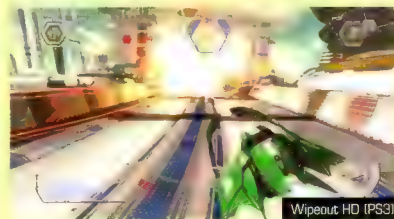
Fligrane Charaktere und bunte Elemente vor monochromem Hintergrund sind Stolpersteine für die Bildverarbeitung in Fernsehern



Ruckelnde Umgebungen und blockige Polygon-Modelle in SD-Auflösung machen das Ego-Abenteuer für jeden HD-Schirm zur Bewährungsprobe



Einbrüche in der Bildrate und Tearing stehen bei dem Sci-Fi-Shooter auf der Tagesordnung. Können digitale Schaltungen das ausbügeln?



Konstante 60 Bilder pro Sekunde, 1080p-Auflösung und knackscharfe Texturen. Gibt's hier noch Verbesserungspotenzial?

Pro M!

»Es ist wirklich selten, dass eine Zeitschrift Änderungen vornimmt, die von mir kritisch angenommen werden. Aber was soll ich in diesem Fall tun? Alle Änderungen sind genau nach meinem Geschmack. Meine gewünschten Wertungsgesichter, härtere Bewertungen, keine DVD mehr und mehr Information. Spielerherz, was willst du mehr? Ich hoffe nur, dass ihr nicht einknickt. Die Bewertung speziell für "Pro Evolution Soccer 2009" ist gerechtfertigt, wird aber Konami sicher nicht schmecken, weil sie in dem Stil noch bis 2020 weitermachen wollen. Aber die Wahrheit muss auf den Tisch, nur so kommen auch mal die Hersteller ins Überlegen und produzieren nicht ständig von der Stange. Wie gesagt, ich hoffe ihr haltet speziell bei den Bewertung durch und schreibt ungeschminkt eure Meinung. Der Einheitsbrei der anderen Zeitschriften hängt mir nämlich zum Hals raus!

Marcel Langer, via E-Mail

Nachdem Ihr mich jahrelang 'nur' durch Eure inneren Werte überzeugt habt, passt Ihr endlich auch das Äußere Eurer redaktionellen Kompetenz an. Nach der Ankündigung in der letzten MAN!AC war ich zugegebenermaßen sehr skeptisch. Aber als ich die neue M! aus dem Briefkasten holte, schlich sich gleich erfreutes Lächeln in mein Gesicht, welches während des Lesens immer mehr zum Grinsen wurde. So muss heutzutage ein Games-Magazin aussehen. Glückwunsch zum Relaunch!

Jürgen Weber, via E-Mail

Mittlerweile hatte ich genügend Zeit, um die aktuelle M! ausführlich zu lesen. Um das Ergebnis vorweg zu nehmen: Mir gefällt sie gut, meinen Glückwunsch! Einiges was mich störte oder nicht interessierte, wurde weggelassen (Testdetail-Seite, Glossar, DVD), das Cover erscheint nun nicht mehr so überladen (für Abonnenten ein Genuss), das neue Papier liegt gut in der Hand. Insgesamt wirkt die M! wertiger als die MAN!AC. Auch wenn ich mir die DVD nur selten angesehen habe und gut auf sie verzichten kann, hoffe ich sehr, dass Ihr durch das Weglassen nicht zu viele Leser verliert. Mit der M! Games ist Euch ein schöner Mix aus altbekannten Tugenden gelungen. Die Sammelkarten finde ich okay, die DS-Icons ebenso. Auch begrüße ich den Schritt zurück zu den systemabhängigen Grafikwertungen. Gern hätte ich noch mehr Meinungen zu den einzelnen Spielen und einen Systemvergleich bei Multiplatformtiteln. Welche Version besser aussieht oder sonstige Vorteile liefert ist leider bei weitem nicht immer zu erkennen.

Benjamin Herzog, via E-Mail

Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift und für Euren, meiner Meinung nach gelungenen, Neustart als M! Leider musste ich beim Durchlesen der Tests mit Erschrecken feststellen, dass meine liebevolle Rubrik Systemvergleich bei Multiplatformtiteln nicht mehr auffindbar war. Ich als Multikonsolero finde dies besonders schade, weil ich die Idee immer sehr gut fand. Ganz besonders der technische Aspekt des Vergleichs hat mich immer besonders interessiert, da mich

dies schon von einigen Fehlkäufer abgehalten hat (z.B. vom Kauf der ruckelnden "Assassin's Creed"-Version auf der PS3). Ich hoffe deshalb, dass ihr demnächst wieder ein paar Zeilen Systemvergleich drucken werdet.

Carsten Simmler, via E-Mail

Wir haben den Systemvergleich nicht vergessen, keine Angst. Er kommt aber nur noch dann bei PS3 und Xbox 360 zum Einsatz, wenn die beiden Versionen sich wirklich spürbar unterscheiden – wie bei "Assassin's Creed" oder letztes Mal "Baja". Steht nichts drin, kannst Du davon ausgehen, dass der betreffende Titel auf beiden Next-Gen-Geräte nahezu identisch ausfällt und bei der Kaufentscheidung andere Kriterien wie etwa die Frage, mit welchem Pad man lieber spielt, wichtiger sind.

Anti M?

»Wieso man ein etabliertes Magazin wie die MAN!AC einfach umbenennt, ist mir schleierhaft. 15 Jahre habt Ihr diese Marke aufgebaut und nun einfach mit Füßen getreten. Hinzu kommt, dass Euer 'modernes' Layout nun genauso seelenlos und austauschbar ist wie das der Mitbewerber. Zwar ist der Heftrücken und die Tatsache, dass die überflüssige DVD endlich weg ist, schön. Aber wäre die Extended-Rubrik dieses Mal nicht so interessant gewesen (v.a. die NES-Liebeserklärung fand ich gut gemacht), wäre dies nach zwölf Jahren das letzte Mal gewesen, dass ich mir die MAN!AC gekauft hätte.

Kai Lunkelt, via E-Mail

Japan und USA – was geht?

»1. Ihr schreibt, dass die Famitsu erste Infos zu "Yakuza 3" enthüllt hat, das verwirrt mich etwas. Schläge ich nämlich Eure Ausgabe 05/08 auf, prangt mir ein Import-Test eben dieses Titels entgegen. Hattet Ihr weltexklusiv vor Monaten schon eine fertige Version von den Entwicklern bekommen? Ich bitte um Aufklärung.

Der Namenswirrwarr basiert auf folgendem Problem: Wie bringen wir einen japanischen Titel in westkompatible Form? Bei "Ryu ga Gotoku Kenzan" haben wir zur Vereinfachung "Yakuza 3" gewählt, weil es ja das dritte Spiel der Serie war ("Yakuza" = "Ryu ga Gotoku"). Dass Sega später entscheidet, "Kenzan" zu einem Ableger zu degradieren und einen echten Nachfolger ankündigt, wussten wir damals nicht.

2. "Dead Space" hat ja überragend doch eine USK-Freigabe bekommen – bringt Ihr einen Test im Heft? Könntet Ihr bei anderen Kandidaten, die evtl. keine Freigabe erhalten, in Zukunft nicht Tests auf Eurer Homepage veröffentlichen? Bei einer Indizierung geht der Artikel eben wieder offline, www.maniac.de würde durch diesen Service enorm aufgewertet. Ihr wisst sicher, wie ärglich es ist, als erwachsener Gamer auf diverse Tests verzichten zu müssen. Wobei Ihr in der Vergangenheit diesbezüglich durchaus oft Mut bewiesen habt, was ich Euch hoch anrechne.

Thomas Wirth, via E-Mail

Wie Du bereits gesehen haben dürft:

Zockerbude des Monats

Zockerbude mal anders: Statt edler Raumgestaltung und Merchandise setzt Tobias Caye auf antike Konsolen. Angefangen hat alles vor 18 Jahren mit dem Game Boy.

Süße Idee: Tobias' Freundin Sina hat uns hinter seinem Rücken Fotos seiner Zockerbude geschickt, um ihn zu überraschen. In der gemeinsamen Wohnung hat der 28jährige extra ein eigenes Zimmer eingerichtet, wo er über 50 Konsolen und rund 1.000 Spiele bunkert. Dort finden sich echte Exoten. Das älteste Gerät ist eine



Retro-Sammler Tob als Caye beim Zocken mit der TurboGrafx-Konsole

Pong-Konsole von Atari aus dem Jahr 1972. Des Weiteren besitzt Tobias einen Philips G7000 (1978), eine SHG-Black-Point-Fernsehspielkonsole (1980) sowie ein Palladium Tele-Kas-



Fein säublicher stehen etliche Konsolen-Opas im Regal! Das Spektrum der Sammlung umfasst mehr als 30 Jahre Konsolengeschichte

setten-Game (1978). Natürlich dürfen auch aktuelle Konsolen wie der Wi nicht fehlen. Wann immer möglich stöbert Tobias auf Flohmärkten nach neuen Schätzen. Zum Beispiel nach dem Universum TV-Multi-Spiel aus dem Siebzigern – daran erinnern auch wir uns nostalgisch zurück.

Die Zockerbude des Monats ist eine Initiative von...
Gefördert durch...
...und...
...und...

BEST OF MANIAC-FORUM

»Wahrscheinlich besteht das Spiel dann aus vier Special Combos, die durch Rummelgelände in eine Himmelsrichtung ausgeführt werden.«
bubbababani zur Ankündigung eines neuen "Toshinden" für Wii

»Unsere Kinder??? Muahahhhhhhaaaaaa...«
Ralfsen zur Frage "Machen Videospiele unsere Kinder dumm?"

test, ist der "Dead Space"-Test auf Seite 74 zu finden. In der Tat haben wir Plane auf dem Schirm, kritische Titel zumindest auf der Webseite zu besprechen – wenn wir die Beta-Phase erfolgreich überstanden haben, sollte es soweit sein

markt verabschieden und in Zukunft auf andere Zielgruppen konzentrieren? Oder ist die derzeitige Entwicklung, die sich für Nintendo laut Verkaufszahlen ja durchaus rechnet, nur eine kurzzeitige Überreaktion auf das neuartige Steuerungskonzept?

Thomas Köck, via E-Mail

Wii geht's weiter?

»Als die neue Konsolengeneration auf den Markt kam, entschied ich mich erst für den Wii. Das Konzept war einzigartig, ebenso wie das dadurch entstandene Spielgefühl – einfach toll. Nach einem halben Jahr aber wurde es langsam eng. Auf der Xbox 360 kam die Hitmaschinerie ins Rollen und ich saß mehr oder weniger auf meinem Wii Sports und Konsorten fest. Jetzt gibt es nur zwei Spiele, die mich auf der Wii richtig zu fesseln wussten: "Super Mario Galaxy" und "Metroid Prime 3: Corruption". Diese Spiele sind zwar meiner Meinung nach genial, jedoch sind zwei bis drei Topitel in zwei Jahren einfach zu wenig. Ist diese Schwemme an Casual Games von Nintendo beabsichtigt? Will man sich auf lange Sicht vom Hardcore-Videospiele-

Wir glauben, dass Nintendo nicht so recht weiß, was auf Dauer geplant ist und gleichzeitig die Sogwirkung der Casual-Schwemme unterschätzt hat. Während die E3-Vorstellung Gamer im Regen stehen ließ, wurde unlängst wieder mehr Zockerfutter angekündigt. Letztlich wird sich wohl erst man nicht daran ändern – solange Geld hereinkommt, funktioniert für den Hersteller alles bestens

MEINUNG DES MONATS

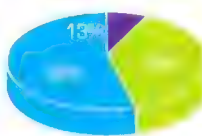
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Wie steht Ihr zu jährlichen Sportspiel-Updates?

A Super! Ich will immer die neuesten Lizenzen, Mannschaften und Features.

B Finde ich toll. Dann gibt's die Version vom Vorjahr meist billiger.

C Nicht mit mir. Die wenigen Ergänzungen sind reine Abzocke!



UPDATES & ERRATA

ERRATA: Vor lauter Begeisterung über die "Crazy Machines" hat sich Matthias im Genre vertan: Das DS-Modul beherbergt natürlich kein Action-Adventure, sondern ein sympathisches Knobelspiel.

UPDATE: Wer das Dreamcast-Denkspiel "Wind and Water: Puzzle Battles" haben will, muss sich noch ein bisschen gedulden: Die Veröffentlichung im Oktober hat nicht mehr geklappt, dafür kommt Ihr den Exoten bei www.redspotgames.com für ca. 26 Euro vorbestellen.

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH

MANIAC

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering leserpost@maniac.de

ODER DIGITAL

Die ganze Welt der Handhelds

JETZT IM HANDEL

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn aus der Redaktion

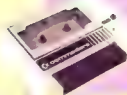
Gott spielt Xbox



10. Oktober Auf dem Weg zur täglichen Nahrungsbeschaffung im Supermarkt, bemerkten wir, dass sich unter der Redaktion eine Evangelische Gemeinde eingenistet hat. Noch während das Etablissement Gottesdienst-fertig gemacht wird, prangt an der Glasfassade schon die Werbung für den Christus-Treff; die ähnelt eindeutig Microsofts Xbox-Logo. Wir vermuten entweder werden hier bald geheime Xbox-360-LAN-Partys abgehalten oder dies ist ein erstes Anzeichen für die Neuveröffentlichung eines NES-Klassikers: "Bible Adventures HD".

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Warum waren Ladezeiten von C64-Spielen auf Data-sette so endlos lang? Weil nach dem eigentlichen Ladevorgang die kompletten Daten zur Verifizierung nochmals vom Tape gezogen wurden – deshalb war der Code auch zweimal hintereinander auf dem Band.



Der Prinz des Kosmos – auf der GC geknipst

23. August

Auch wenn die Games Convention 2008 schon eine Weile her ist, wollen wir Euch diese herzerlebenswerte Cosplay-Darbietung nicht vorenthalten: der "Kataman Damacy"-Prinz in weiblicher Ausführung – mit erdbeenger Pappmaché-Rübe und weißem Handtaschen. Wenn das mal der gestrenge Herr Papa gesehen hätte



Museumserlebnisse

26. September

Was treibt der M!-Chefredakteur und Hobby-Gitarist Olli im Wien-Urlaub? Er macht – neben Kaiserschmarrn-Essen – einen auf Kultur und besucht das "Haus der Musik". Auf mehreren Stockwerken erlebt man verschiedene Stationen der menschlichen Toner-



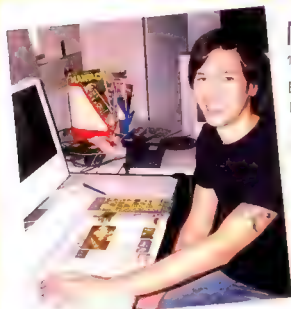
zeugung, mit Schwerpunkt auf der Wiener Klassik. Videogamer bleiben aber in der Eingangshalle hängen: Dort steht eine "EyeToy"-artige Spielstation mit dem Namen "Pop Music". Durch Handbewegungen bringt ihr Blasen zum Platzen, die Achtel-, Viertel- und halbe Noten beinhalten. Sind damit vier Takte gefüllt, tönt eine Melodie aus den Lautsprechern. Soweit man das armeiche Quaken als "Melodie" bezeichnen kann. Das Mozart-Wolferl dreht sich dabei im Grab um

Neuzugang & Abschied

1. Oktober

Bereits im letzten Monat haben wir Marcus als neuen Volontär begrüßt; seit Anfang Oktober schufte er Bord der M! ein weiterer Novize unter der Peitsche des gestrengen Kommandanten Schultes: Philip Ulc zählt 27 Lenze, kommt aus Hannover und gewöhnt sich gerade an den suddeutschen Akzent. Neben Sportspielen und Ego-Shootern (derzeit "Pro Evolution Soccer 2009" und "Far Cry 2") mag er vor allem seine Freundin

Frohnatur André hingegen zieht es zurück in die schwäbische Heimat – als gelassenster MANIAC aller Zeiten ("Wann ist noch mal Deadline fürs nächste Heft?") wird er uns in bester Erinnerung bleiben. André, wir wünschen Dir alles Gute und mögest Du immer eine Schääare in Griffweite haben!



Safari-Fieber

5 Fanpakete für den Preis von 100,- €

3x "Far Cry 2"-Mega-Fanpaket, bestehend aus 4GB iPod mit Gravur, Tasche, 1GB USB-Stick, Xbox 360 Faceplate, Longsleeve und Sweatshirt

2x "Far Cry 2"-Fanpaket, bestehend aus Tasche, 1GB USB-Stick, Xbox 360 Faceplate, Longsleeve und Sweatshirt



Beantwortet folgende Frage:

An welcher Krankheit leidet der Protagonist in "Far Cry 2"?
A: Fernwut
B: Malaria
C: Cholera

Stichwort: Far Cry 2



Vollmacht

Zusammen mit Activision entfesseln wir die Mäule und verlosen das Goodies für alle angehenden Vader-Schüler

10x "Star Wars"-Paket mit Actionfigur (samt Cheat-Code für "Star Wars: The Force Unleashed") und "Star Wars: The Force Unleashed" Comic

Beantwortet die dunkle Frage:
Über welchen Film geht es?

Mit welcher "Star Wars"-Figur durchlebt ihr die ersten Minuten von "The Force Unleashed"?

A: Darth Sidious B: Darth Maul C: Darth Vader



Stichwort: Force

Anstoß

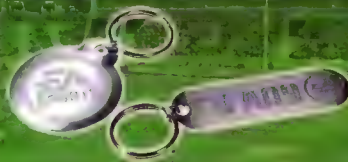
In Zusammenarbeit mit EA Sports verlosen wir folgende Accessoires für "FIFA 09"-Profi:

5 x "Let's FIFA 09"-T-Shirt
6 x "FIFA 09"-Schlüsselanhänger
5 x "EA Sports"-Schlüsselanhänger
3 x "FIFA 09"-Getränkewarmhalter

Beantwortet folgende Frage:

Welcher Ex-Nationalspieler ist auf dem aktuellen "FIFA 09"-Cover abgebildet?

A: Thorsten Frings B: Kevin Kurányi C: Oliver Bierhoff



Stichwort: FIFA

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2008.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Geschichtenerzähler aus dem hohen Norden

Es hat Klick gemacht: zu Besuch beim Hamburger Adventure-Spezialisten Daedalic Entertainment.

„Wir wollen gute Geschichten erzählen“, verkündet der Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment. Bisher haben sich die Hamburger mit PC-Projekten einen Namen gemacht, in Kürze steht die Konsolen-Premiere an. Für uns Anlass, Daedalic einen Besuch abzustatten und mit Geschäftsführer und Mitgründer Carsten Fichtelmann zu sprechen.

Fichtelmann, zuvor Marketing Director bei dtp, und Gamedesigner Jan Müller-Michaelis hoben Daedalic Anfang 2007 aus der Taufe. Während Fichtelmann sich in ers-

ter Linie um den kaufmännischen Bereich kümmert, leitet Müller-Michaelis als Creative Director das Entwicklungsstudio. Der Firmenname ist ein Kunstwort, das sich aus Daedalus und Electronic zusammensetzt, erklärt Fichtelmann. Daedalus ist eine griechische Sagengestalt, ein Architekt, Erfinder und Künstler. Eine seiner bekanntesten Kreationen waren die Wachsflügel für seinen Sohn Ikarus – eine Feder gehört deshalb auch zu Daedalic's Firmenlogo. Hinter dem Namen steht die

Philosophie, künstlerisch ansprechende und innovative Spiele zu machen. Dass Ikarus mit den Flügeln bekanntermaßen abgeschmiert ist, war laut Fichtelmann übrigens nur ein Anwenderfehler.

Zum Start profitierte Daedalic von den in Hamburg günstigen Bedingungen für Spielermacher: Für das Adventure "A New Begin-



Kurioses um Edna

Zum bisher größten Daedalic-Erfolg "Edna Bricht Aus" gibt es interessante Anekdoten: So landete es aufgrund seines Grafikstils in vielen Läden im Kinderspiel-Regal. Daedalic reagierte flott und startete die Aktion "Befreie Edna – aus dem Kinderregal". Wer Verkäufer auf die Fehlplatzierung von "Edna" hinwies und dies Daedalic mitteilte, wurde mit einem Liedchen von Daedalic's Creative Director Jan Müller-Michaelis belohnt. Ihr findet seine Videobotschaften auf YouTube.

Darüber hinaus versteigerte Daedalic auf eBay die exklusiven Lizenz- und Distributionsrechte von "Edna Bricht Aus" für die Sudses-Republik Vanuatu. Das Höchstgebot von nur 191 Euro konnte daran liegen, dass der Käufer das Spiel nur lokalisiert in der Landessprache Bislama veröffentlichen darf.

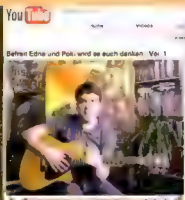
ning" erhielt man eine Prototypen-Förderung von der Stadt Hamburg in Höhe von 100.000 Euro – ein Novum in Deutschland. Diese Förderung muss zwar zurückgezahlt werden, reicht aber aus, um ein Spiel bis zum Prototypen-Status entwickeln und damit an Publisher und Distributoren herantreten zu können.

Eigener Verlag macht stark

Da man aber nicht von Investoren abhängig sein möchte, ist Daedalic auch selbst als Publisher tätig. So sei man nicht auf die nächste Auftragsarbeit angewiesen, erläutert Fichtelmann. Auch um die Bereiche Marketing und

PR kümmert man sich in Eigenregie. Auf über 30 feste Mitarbeiter ist die Belegschaft mittlerweile angewachsen. Während Kerndisziplinen wie Spieldesign, Grafik und Programmierung intern betreut werden, entstehen weitere Elemente wie der Sound bei externen Partnern.

Mit dem Erfolg von DS und Wii sind neben dem PC auch diese beiden Plattformen attraktiv geworden: Sie dominieren nicht nur den deutschen Markt, sondern eignen sich durch Touchscreen beziehungsweise Remote auch hervorragend für Adventures. So wird der DS mit den drei Adven-



Jan Müller-Michaelis bringt auf YouTube seinen Fans ein Ständchen.



Geschäftsführer Carsten Fichtelmann (rechts) und PR Manager Claas Paletta.

The Whispered World

System: DS
Genre: Adventure
Termin: 1. Halbjahr 2009

Dieses Projekt hat bei Daedalic aktuell oberste Priorität. "The Whispered World" erzählt die Geschichte des kleinen Clownes Sadwick, der mit dem Zirkus seiner Familie durch eine geheimnisvolle Fantasy-Welt reist. So richtig glücklich ist Sadwick dabei allerdings nicht. Die tritt es sich, dass er eines Nachts von einer merkwürdigen Gestalt auf eine gefährliche Reise geschickt wird: Er soll die geflüsterte Welt mal eben von dem Untergang retten. Dabei begleitet ihn die putzige Raupe Spot, die mehr ist als nur schmuckendes Beiwerk. Spot lernt im Verlauf des Spiels verschiedene Formen annehmen. So kann er beispielsweise in seiner Feuergestalt zur Lösung eines Rätsels eine Laterne anzünden.

"The Whispered World" setzt auf klassische Point&Click-Mechanik, anders als noch bei "Edna Bricht Aus" darf sich hier aber auch Daedalic's Grafikabteilung austoben: Die Hintergründe sind nicht nur wunderschön gezeichnet, sie wirken auch sehr plastisch und lebendig. Neue Töne wurden auch bei der Musik angeschlagen: Wer "Edna Bricht Aus" noch im dümmeligen Vergnügen, klingt bei "The Whispered World" eine melancholische Note mit.



Das erste Bild zur DS-Version, die grafisch überzeugt.



PC-Sadwick und Spot, wie sie sich in der PC-Fassung verhalten.

Angesichts der großartigen Pracht der PC-Fassung waren wir im Hinblick auf eine DS-Umsetzung skeptisch. Die Präsentation einer frühen Version hat uns aber gezeigt, dass "The Whispered World" auch auf dem Handheld-Masse aussieht. Unter den bisher erschienenen Adventures für Nintendo's Kleinen reht es sich zumindest visuell bereits: Ist in die Spitzenzone ein.



A New Beginning

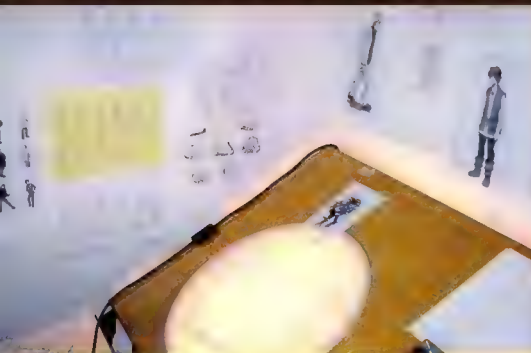
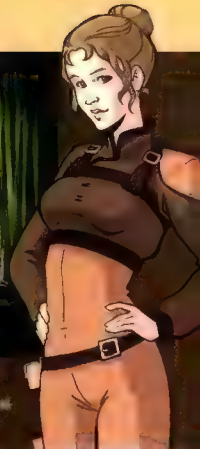
System: **Wii, DS**
Genre: **Adventure**
Termin: **2009**

Für "A New Beginning" erhielt Daedalic zwar bereits im Frühjahr 2007 die Prototypen-Förderung von der Stadt Hamburg, dennoch ist der Titel weit von der Fertigstellung entfernt. Zumindest die Eckpunkte der Story sind schon gesetzt: Die drohende Klimakatastrophe wird eine wichtige Rolle in dem von Daedalic als interaktiven Öko-Thriller bezeichneten Werk spielen. Der Klima-GAU als Bedrohung in einem Videospiel – eine feine Abwechslung zu Aliens oder ominösen Mächten. Der Wissenschaftler Bent und die angeblich aus der Zukunft stammende Fay übernehmen die Hauptrollen.

Das Adventure im Zeichentrick-Stil ist bisher das einzige der drei vorgestellten Daedalic-Projekte, das neben PC und DS auch für Wii angekündigt

PC Fay und Bent, die Hauptcharaktere in Daedalics Öko-Thriller

Warum eigentlich? Wir wollen auch "Edna Bricht Aus" und "The Whispered World" auf Nintendos Heimkonsole sehen!



Ein Blick in die Daedalic-Büros im Hamburger Stadtteil Groß Borstel.



An einem solchen Arbeitsplatz wird den Charakteren Leben eingehaucht.

tures "Edna Bricht Aus", "The Whispered World" und "A New Beginning" bedacht. Letzteres kommt auch für Nintendos Wii. Zu diesen PC-Umsetzungen sollen sich in Zukunft Neuentwicklungen gesellen. PS3 und Xbox 360 sind dabei ein heikles Thema: Hier seien bei hohen Entwicklungskosten die Verkaufszahlen im internationalen Vergleich selbst bei großen Titeln verschwindend gering. Außerdem betrachtet man die Systeme nicht als optimale Plattformen für klassische Point&Click-Adventures. Dennoch will Daedalic langfristig auch auf PS3 und Xbox 360 in Erscheinung treten.

Zu neuen Ufern

Eine reine Adventure-Schmiede will Daedalic aber nicht bleiben: Grundgedanke hinter jedem Projekt soll das spannende Erzählen von Geschichten sein, und das würde auch in Rollenspielen oder Action-Adventures funktionieren. Eine Expansion in andere Genres liegt auch deshalb nahe, weil die lange Zeit totgelaubte Adventure-Sparte den PC derzeit mit preisgünstigen Neuerscheinungen überschwemmt. Trotz vieler Mitbewerber und des Preiskampfes ist Daedalic mit den Verkaufszahlen von "Edna Bricht Aus" zufrieden – in den Wochen nach Release habe

es sich besser verkauft als alle anderen Adventures zusammen.

Wenn ihr dabei helfen möchtet, auch künftige Daedalic-Titel zum Erfolg zu führen, dann bewirbt Euch: Daedalic sucht feste Verstärkung in allen Bereichen und natürlich Praktikanten, die ihr Können unter Beweis stellen wollen – und das nicht nur beim Kaffeekochen. Verschafft Euch einen Eindruck von der Arbeit bei Daedalic auf www.maniac.de. Dort findet Ihr Videos von unserem Studiobesuch und dem Interview mit Carsten Fichtelmann. *fk*

Edna Bricht Aus

System: **DS**
Genre: **Adventure**
Termin: **1. Halbjahr 2009**

Das Anstalt-Adventure basiert auf der Diplomarbeit von Jan Müller-Michaelis und war eine der großen PC-Überraschungen der letzten Monate. Trotz reduzierter Grafik wurde der Rätselreigen um die junge Dame Edna und ihren sprechenden Stiefhansen Harvey zum Kritiker- und Publikumsiebling. Zu Beginn des Spiels steckt Edna in der Klemme, genauer gesagt in einer Irrenanstalt. Sie ist zwar davon überzeugt, dort nicht hinzugehören, aber dummerweise kann sie sich an ihre Vergangenheit nicht erinnern. Ausgebrochen wird trotzdem. Auf Ednas Odyssee in die Freiheit erwarten sie neben schrillen Charakteren und witzigen



Dr. Marcol ist Anstaltsleiter und ein recht böser Mensch.



Edna, Harvey und der verrückte Ex-Hausmeister Alumann.

Dialogen auch viele fördernde Rätsel. Die altbekannte Technik des PC-Originals ist eine prime Grundlage für die anstehende DS-Umsetzung: "Edna Bricht Aus" dürfte sich ohne große Abstriche auf das Handheld portieren lassen. PC-Spielern verspricht Daedalic übrigens, dass ihnen nach dem zweiten Durchspielen große pelzige Hasenohren wachsen würden – wäre doch gelacht, wenn dieses kleine andere Achievement nicht auch bei der DS Fassung dabei wäre.



SOCIAL GAMING NETWORK

**KOMM AUF DEN
SPIEL-PLATZ!**

AUF GIGA.DE

Du bist online, zockst und willst dich nebenbei mit Gleichgesinnten vernetzen? Kein Problem, bei GIGA bekommst du dafür alle nötigen Features geboten. Ein aussagekräftiges Profil, auf dem du dich als echter Gamer präsentieren kannst. Wichtige Funktionen wie private Nachrichten, Buddylisten, Gästebücher, eigene Blogs, eine eigene Gallery sowie die Möglichkeit, jedes GIGA-Communitymitglied im Spiel deiner Wahl oder über die GIGA LIGA herauszufordern, machen GIGA zu einer einzigartigen Gaming-Experience.

Werde jetzt Mitglied in einer der größten Gaming-Communitys!



Dem Schmid
sein Rätsel



Welche Spielfigur ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf. Diesmal suchen wir den Namen eines bekannten Spiele-Charakters.

Wenn ihr wisst, welche Figur unser Bilderrätsel beschreibt, dann schickt bis zum 30. November eine E-Mail mit der Antwort an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt's im nächsten Heft. Gewinnen könnt ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 11/08:
gesucht war "Silent Hill"

VORSCHAU



» **Resistance 2**

» **Left 4 Dead**

» **Animal Crossing: Let's go to the City**

» **Banjo-Kazooie : Schraube locker**

Die nächste MI-Ausgabe

1/09 erscheint am

28. November 2008



Außerdem » Prince of Persia, Call of Duty: World at War, Mortal Kombat vs. DC Universe, Bionic Commando, Tomb Raider: Underworld, Guitar Hero: World Tour vs. Rock Band 2, Interview mit Koji Igarashi, Making of Defender, LittleBigPlanet – die besten selbstgebauten Levels

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), visdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Grüner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königfeld (jk), Fabian Kähler (fk), Felix Rick, Michael Stapf, Boris Kretzinger, Nils Dittbrenner, Reinhold Bartels, Rafael Dyll

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
 Abocoupon siehe Seite 81

NACHBESTELLUNG
 im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Resident Evil 5 © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, visdP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17

gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteneinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MI und anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in MI veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in MI unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

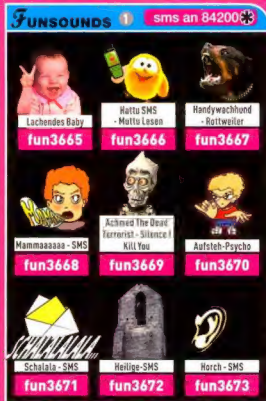
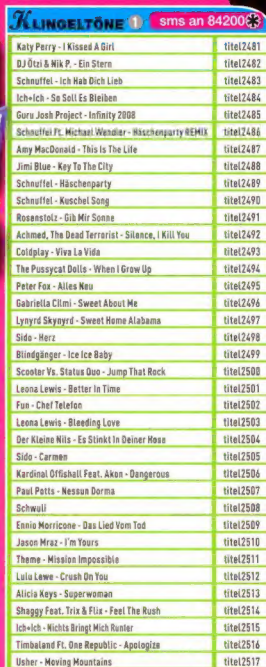
© 2008 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MI wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ACME	111
Activision	2. US
Gamestore	127
GIGA	77
Jamba	3. US
Konami	33
McMedia	89-97
Midway	4. US
Sega	49
Take 2	53, 59
Ubisoft	29, 45

Die Auftraggeber der in MI geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



* **3** Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Yellow Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €3,00/Woche, (CH) SF9,90/Woche. Jederzeit Ende: stoppleyn per SMS **02** Spiele/Software- Gutscheine im Ringtoneking Red Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SF9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopper per SMS **03** Handy Video- Gutscheine im Ringtoneking Green Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €3,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SF9,90/Woche. Jederzeit Ende: stoppergen per SMS. **€4,99/Monat** im Pokerozb (zzgl. Internetkosten) Spielienz verfällt bei Kündigung: stopkoper per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die geltenden Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SF9,90. Guthabennutzung, Handtypen & AGB: www.ringtoneking.ch, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 555560 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetz abweichend) (AT) 0820 555610 (0,15€/Min) (CH) 0848 000 146. Mindestalter 16 Jahre.



MORTAL KOMBAT[®] vs DC UNIVERSE[™]

AUF WELCHER SEITE STEHST DU?

Einzigartige Fatalities und heroische Brutalities.



Freefall und Klose Kombat.



Brutale Signature Moves.

Ab dem 21. November im Handel
www.worldscollide.com



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



MORTAL KOMBAT[®] VS. DC UNIVERSE[™] Software © 2008 Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logos and all character names are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. "X", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



DC UNIVERSE and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2008. All Rights Reserved. WB LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (58)